PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • d • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS MATOS
Nº 263
¡ALUCINANTE!
THE LAST OF US
LA NUEVA OBRA MAESTRA DE PS3
¡EL MEJOR DE LA FERIA!
DESTINY
Probamos la primera gran aventura 'next gen'
COMPARATIVA
¡Primer asalto!
PS4 VS XBOX ONE
50 JUEGOS PARA SOÑAR
¡LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN!
E3
WATCH DOGS
ASSASSIN'S CREED IV
METAL GEAR SOLID 5
DEAD RISING 3

DONDE tú prefieras...
...Y al mejor precio:
Suscríbete 6 meses por solo 6,99 €
(Excepto semanales, quincenales y bimestrales)
1,16 €
POR REVISTA

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El mejor E3 de los últimos años

Si habéis seguido la cobertura del E3 en nuestra web (¡espero que sí!), seguro que habéis visto los vídeo-resúmenes diarios que nos enviaban desde allí David y Dani. En uno de ellos contaban que hacía muchos años que no veían a tantos periodistas atestando los pasillos y haciendo cola en los stands. Este dato me hace pensar que a veces es bueno seguir la feria desde la redacción para esquivar las apreturas (pronto se me esfuma la idea y vuelvo a sentir envidia de los que están allí). Pero lo que de verdad nos indica esa afluencia masiva es que todo el mundo del videojuego tenía claro que este E3 era diferente y quería vivirlo en directo.

Junio de 2013 marca el nacimiento de la nueva generación de consolas (aquí pongo mi colleja a disposición de todos los que crean que nació con Wii U), el momento exacto en el que por fin conocimos todos (o casi todos) los datos de PlayStation 4 y Xbox One, y pudimos probar todos (o casi todos) los juegos que las acompañarán en sus primeros meses de vida. Cuando escribo estas líneas hay una sensación generalizada de que Sony le ha ganado esta primera partida a Microsoft, sobre todo por el golpe de mano que dio anunciando un precio de su consola 100 euros por debajo del de su rival. Sin embargo, no puedo dejar de pensar que no está todo dicho en cuanto al precio, sobre todo porque no sabemos aún si va a haber varios modelos de PS4, su capacidad, ni el precio de las suscripciones online. Quizá mi desconfianza no está justificada, y entonces pondré mi colleja a disposición de todos los que os estáis llevando las manos a la cabeza al leer esto.

LA FECHA DEL CARTEL es la partida de nacimiento de la nueva generación.

Pero lo que más me ha gustado de este E3 ha sido comprobar la pujanza y la capacidad de generar ilusión en millones de personas de una industria que últimamente andaba con los ánimos un poco apagados, desayunando a menudo con noticias de cierres de estudios y ventas raquíticas. Ojalá que sea un punto de inflexión que nos lleve directos a la recuperación.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com

@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas

http://bit.ly/Vq68jl

LA REDACCIÓN

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

El E3 del miedo. Cada vez que cambiamos de consolas, se percibe incertidumbre en las compañías por ver si los usuarios querrán comprarlas. Este año, por suerte, mis miedos no tenían fundamento: todas las editoras se han lanzado como lobos a por PS4 y Xbox One. Ahora solo tengo miedo de no poder jugar todos sus juegos.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Vuelve la guerra. No hablo de *Battlefield*, que eso es cosa de David. Me refiero a la guerra entre consolas que se ha desatado entre Sony y Microsoft en este E3. Leed nuestro espectacular reportaje para ver cómo ambas compañías luchan a muerte. Sobre todo Sony, que está lanzando pullas a Xbox One. Y razón no les falta..

JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

El apocalipsis es tan atractivo. Lo mejor de este mes, con una distancia sideral, es *The Last of Us*. Vuelven los grandes juegos cuando dicen que la actual generación está muerta, pero lo que ha hecho Naughty Dog es asombroso.¡Ah! Y no me olvido del E3: *Watch Dogs*, *The Division* y *MGS V* lo mejor en mi modesta opinión.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 263

PÁGINA 28 REPORTAJE

E3 2013

¿Todavía estáis de bajón por no haber podido viajar a Los Angeles? Tranquilos, nuestros enviados especiales os traen el mejor reportaje:

PÁGINA 70 NOVEDAD

PÁGINA 94 ENTREVISTA

THE LAST OF US

Sobrevivimos a uno de los grandes juegos del año, exclusivo de PS3 y charlamos con sus creadores en una completa entrevista.

PÁGINA 76 NOVEDAD

PÁGINA 96 ENTREVISTA

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Os decimos cómo nos ha ido en nuestra nueva vida como alcaldes y hablamos con sus artífices.

PÁGINA 80 NOVEDAD

REMEMBER ME

Analizamos la aventura de Capcom sin perder la memoria en el camino.

PÁGINA 98 REPORTAJE

JUEGOS QUE NUNCA SALIERON

Repasamos todos aquellos juegos que nos pusieron los dientes largos con su anuncio, pero que nunca salieron.

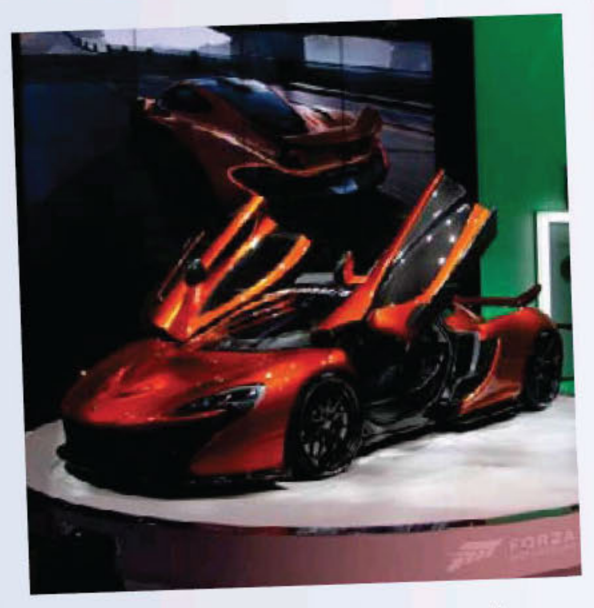
Busca códigos QR como este en la revista y escanéalos con tu smartphone o tablet para acceder a enlaces web, videos y más.

¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!

No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en las webs **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

DRÁCULA nos daba la bienvenida desde su trono en el stand de Konami. ¡Sabor español en el E3 con el nuevo *Castlevania*!


ESTE McLAREN era el principal reclamo en la zona dedicada a *Forza 5* en el stand de Microsoft. Y no le pusieron ni una sola multa, oiga.

LAS MASCOTAS se pasean por la feria como por su casa. Sly Cooper estaba tan contento.

SONY también quiso presu cochazo en su stand, en es para promocionar *Gran Tu*

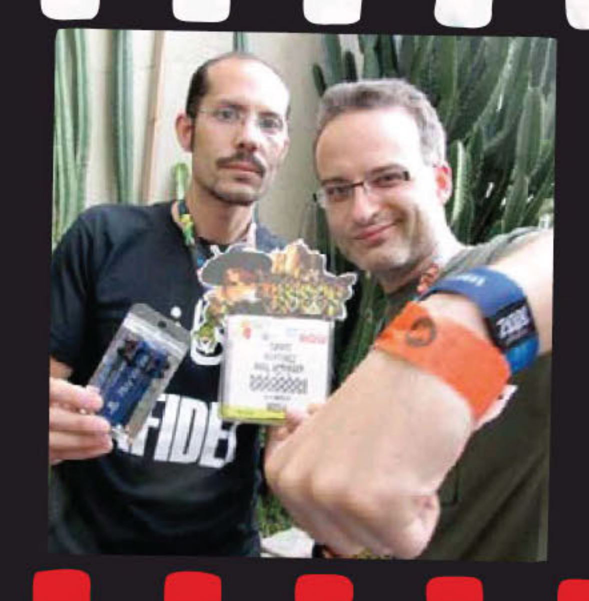
Recorrido fotográfico por el E3

Las imágenes de la feria

Nos hemos vuelto de Los Angeles con un montón de información, mucho cansancio y la cámara llena de fotos que inmortalizan momentos inolvidables. Aquí os dejamos con una selección "para enmarcar".

ENVIADOS ESPECIALES

ELLOS VIENEN DICIENDO QUE SE HAN MATADO A CURRAR, pero tenemos pruebas que indican que David y Dani se lo han pasado en grande durante su estancia en Los Angeles... Vale, está bien, es cierto que nos han dejado la mejor cobertura de la feria, tanto en la revista como en la web, pero viendo estas fotos no nos negaréis que tanto trabajo tiene su recompensa en forma de ratos divertidos.



ir de
e caso
smo 6.

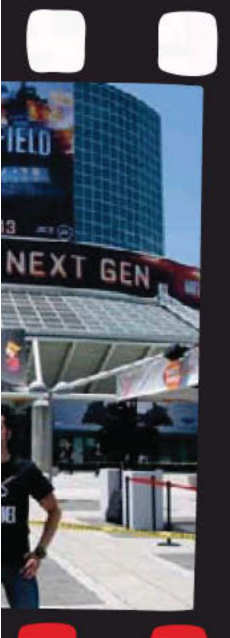
ESTA MUCHACHA no tenía tan mala cara por causa del jet lag. Era una de las zombis de *Dead Rising 3*...

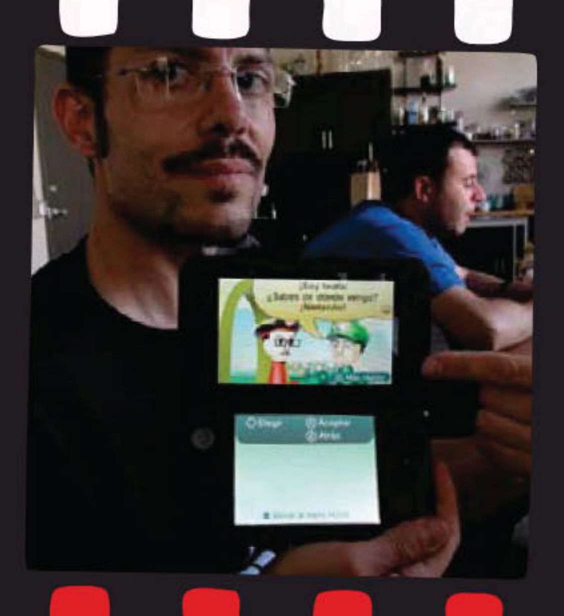
TITANFALL tuvo representación a tamaño gigante gracias a este enorme mecha.

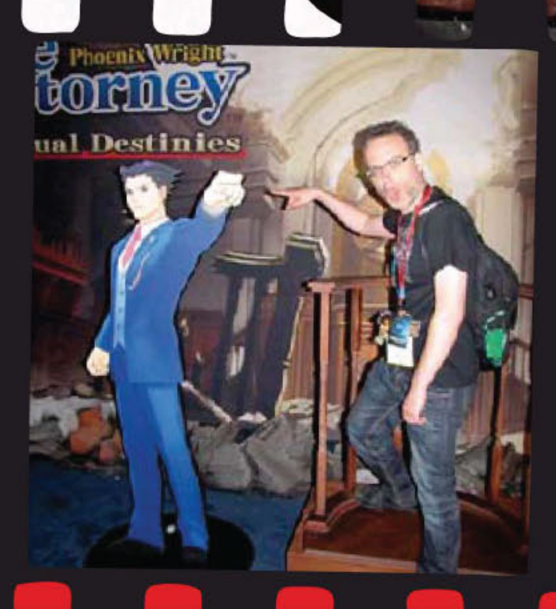
OTRO FIAMBRE nos quiso pegar un mordisco. Se había escapado del nuevo *Plants vs Zombies*.

ELLAS NUNCA NOS FALLAN

LAS AZAFATAS DEL E3 son uno de los grandes mitos de todo jugón. Puede haber años en los que la feria sea más floja o nos quedemos sin ver algún juego que nos ilusionaba especialmente, pero ellas siempre están ahí, listas para poner su mejor sonrisa en cuanto se lo pedimos. ¡Por eso las queremos tanto!







La imagen

La estilizada PS4 por fin acaba de maquillarse y enseña su look

Eran las 3.20 de la madrugada en España, del 11 de junio, cuando Andrew House, el jefe ejecutivo de Sony Computer Entertainment, hacía acto de presencia en la conferencia de Sony en el E3 para mostrar el diseño de PS4, ése que tanto se echó en la falta en la presentación de febrero.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

¿Es competitivo el precio de 499 euros para Xbox One?

Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

El precio de tener todo en uno

Apreciado Aznar, puede que los tiempos que corren no sean los más propicios para hacer un desembolso de este calibre, pero el precio, por lo que ofrece es bastante competitivo. Incluye Kinect, como bien apuntas. Otra cosa es que te importe un comino Kinect y que no tengas opción de comprar un modelo más barato. Eso es un error de Microsoft. En cuanto a la segunda mano, la última palabra la tendrán los editores de cada juego y el online tiene un precio muy similar al que tendrá el de PS4.

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

No es cara, pero no es barata

Estimado Abadíe, es cierto que Xbox One se va a poner a la venta por un precio similar al que tuvo 360 en su día y que la tecnología de Kinect puede ayudar a justificarlo. Hasta ahí, correcto. Ahora bien, añádele los billetones necesarios para ser Gold en Xbox Live, que no vas a poder alquilar juegos por el empecinamiento de Microsoft con demonizar la segunda mano... El resultado es que la broma de llevarse la máquina con un juego y "a pleno rendimiento" se va a ir a 600 euros. Un señor sablazo.

SUBEN

→ **EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS** crecerá un 6% este año, hasta alcanzar unas ganancias de 70.000 millones de dólares, según Newzoo.

→ **LA ALIANZA DE SONIC** con Nintendo, que se traducirá en la salida de *Sonic Lost Word* y *Mario y Sonic en los JJOO de Sochi*, en Wii U y 3DS.

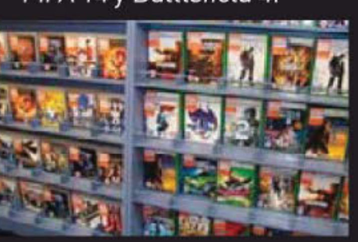
→ **TALES OF SYMPHONIA,** que llegará a PS3 en 2014. Será una reedición en HD que incluirá el juego de GameCube y la secuela que salió en Wii.

→ **ELECTRONIC ARTS** ha decidido prescindir del pase online en algunos de sus juegos, aunque, de momento, sólo en 360.

BAJAN

→ **FUSE,** el nuevo juego de acción de Insomniac Games, que ha resultado estar muy por debajo de lo esperado.

→ **PS4 Y XBOX ONE** no serán retrocompatibles con PS3 y Xbox 360, ni con los discos físicos ni con las descargas...



→ **LA NEGATIVA DE EA** a seguir haciendo adaptaciones de sus sagas para Wii U, lo que incluye a juegos como *FIFA 14* y *Battlefield 4*.

→ **LA POLÉMICA** de la segunda mano, después de que Microsoft dijera, en la presentación de One, que iba a limitarla.

→ ¡ASÍ SE HABLA!

Erick Pangilinan
Director creativo de Naughty Dog

“A PS3 le queda aún mucha vida. Si no fuera a haber una PS4, podríamos seguir avanzando con la capacidad de PS3.”

Rajat Taneja
Vicepresidente ejecutivo de Electronic Arts

“La potencia de PS4 y Xbox One está una generación por delante de los ordenadores más potentes del momento.”

Mark Rein
Vicepresidente de Epic Games

“PS4 y Xbox One no son más potentes que un PC, como dicen algunos. Afirmar eso es una tontería.”

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

➔ Que Yen tenga cierto parecido con Billy Greene, de los cómics de *The Walking Dead*. La única diferencia es que, en vez de a zombis, se enfrenta a un montón de lectores sedientos de respuestas.

Buen intento de lograr una foto de Yen, pero no es tan fácil conseguirlo. Le hemos pedido su consentimiento para romper su anonimato facial, pero nos ha mandado a tomar viento fresco. ¡Otra vez será!

➔ Los juegos de "final" de generación, como *GTA V* y *The Last of Us*. No hay prisa por el cambio generacional.
Al final van a tener razón todos los que apuestan por un retraso en la edad de jubilación... al menos de las consolas.

➔ La disputa entre "fanboys" de Sony y Microsoft. Y yo que me voy a comprar las dos...
Es como las típicas riñas Madrid-Barça. A veces cansa, pero da mucha vidilla, ¿no?

➔ Que, para Reyes, muchos tendrán un regalito que durará muchos años.
El oro, el incienso, la mirra y el carbón son muy duraderos, sí.

➔ Que Christian Gálvez, de *Pasapalabra*, tenga tatuado el símbolo de *Assassin's Creed*. ¡Es un "fanboy"!
Esperemos que no le dé nunca por subirse a alguna cámara del plató, creyendo que es una atalaya. Se haría migas...

➔ El parecido de Jonah, de *Tomb Raider*, con Vaas, de *Far Cry 3*, pero con kilos de más.
La indumentaria y el peinado de los dos son similares, pero uno es más simpático que otro.

➔ Que un día Hobby se lo curre y dé un póster de Yen.
Otro excelente intento de retratar a Yen. Esta vez, al decírselo, nos ha soltado a los perros.

➔ El parecido físico de Hugh Laurie, de la serie *House*,con Gordon Freeman, el protagonista de *Half Life*.

El irónico doctor siempre es muy incisivo. ¿Os imagináis un shooter protagonizado por su persona? No sabemos si dolerían más sus balazos o sus siempre hirientes palabras...

NO MOLA

➔ Que con la Xbox One se pueda hacer de todo, incluso tostadas después de una actualización, menos jugar a videojuegos.

"Xbox One, para desayunar, me pones unas tostaditas churruscaditas". Podría estar curioso y, visto lo bien que respondía la máquina en la presentación y su aspecto con rejillas, podría hacer las veces de tostadora con sabrosísimos resultados.

➔ Tras la presentación de Xbox One, está cerca el futuro mostrado en *Terminator*.
Que no cunda el pánico. Seguro que Xbox One se guía por las tres leyes de la robótica de Isaac Asimov.

➔ Que nos intenten colar un sintonizador de TDT carísimo llamándolo "Xbox One".
Pero un TDT que responderá a estímulos auditivos y que, a veces, incluso servirá para jugar. ¡Al loro, que no está tan mal, hombre!

➔ Que no cojan ideas de programas de la televisión para próximos videojuegos.
Ya nos vemos el tomate, la salsa rosa y demás guarrerías en nuestra sopa consolera...

➔ Que no hagan juegos de lucha con los concursantes de *Gran Hermano*.
Más ideas televisivas... Esta sería un dolor de muelas.

➔ Que se te bloquee el juego justo en el momento en que vas a hacer algo alucinante.
Qué casualidad más grande...

➔ Que, en *Resident Evil Revelations*, el cooperativo se quedara en el tintero. Los recortes...
La pereza (¿o era la curiosidad?) mató al cooperativo.

➔ Que mucha gente critique a Nintendo. Es como si te estuvieras metiendo con la madre de los videojuegos.

Shigeru "Mamiyamoto" y sus familiares de Nintendo, como el dicharachero Satoru Iwata, se merecen, como poco, que besemos la tierra a su paso. ¡A sus pies, padres!

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué tipo de estética os gusta más en un Zelda?

La legendaria saga ha experimentado mucho con su aspecto visual, pero está claro cuál es el que más os gusta.

1 Twilight Princess 64%

La estética realista de la que hizo gala Link en la entrega de Gamecube y Wii, que seguía la línea de *Ocarina of Time*, es la favorita entre vosotros. Los dibujos animados de *Wind Waker* fueron muy polémicos cuando se anunciaron, pero con el tiempo también se han ganado un buen número de adeptos. Más atrás quedan las "medias tintas" de juegos como *Link's Awakening*.

2 Wind Waker 28%
3 Link's Awakening 8%

A ESTE JUEGO LE FALTA UN HERVOR

Juegos lanzados sin pulir

Metro Last Light

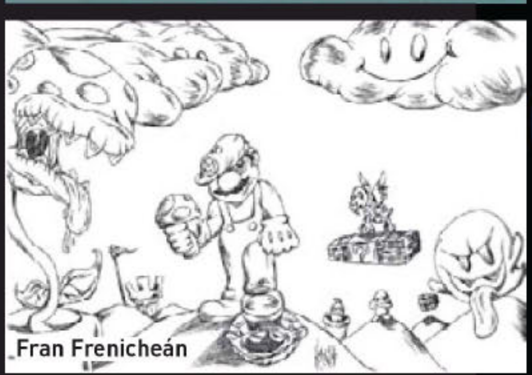
Ya os lo advertimos en nuestro análisis del mes pasado: el nuevo shooter de 4A Games, pese a su fabuloso desarrollo, está plagado de fallos sangrantes. Hay

enemigos y personajes que desaparecen de repente o a los que les tiembla medio cuerpo, líneas negras en el modelado de los NPC con los que nos topamos, una IA que deja mucho que desear en las zonas de infiltración... Esperemos que todos esos errores se empiecen a solucionar pronto, en forma de parches que los eliminen.

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Javi Chester


Fran Frenicheán

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Dónde guarda Sonic los anillos que va recogiendo?

Enrique Javier Montilla
“Se los traga para convertirse en Super Sonic. ¿Por qué creéis que se pone amarillo si no?”

Sergio Coto
“Tails carga con ellos. Si no, ¿por qué se iban a juntar un erizo y un zorro de no sé cuántas colas?”

Maite Postigo
“Los teletransporta a bodas de gente friki (y orgullosa).”

Julio Alberto Uceda
“Los guarda para dárselos a Bárcenas, que sabe bien cómo y donde invertirlos.”

Juan Muñoz
“Los lleva a empeñar en la joyería a la velocidad de la luz y no nos damos cuenta.”

LO MEJOR DEL TIMELINE

Andrés Calatayud (FB)
“He disfrutado de *Bioshock Infinite*, pero no entiendo a qué viene tanto revuelo con el final. Un argumento tan místico parece metido con calzador.”

Elena Moreno (FB)
“Tenía ganas de volver a revisar *Deadly Premonition*, pese a sus gráficos y su control. Sigue siendo un pelín tosco, pero la historia es increíble.”

Tania Jaramillo (FB)
“Lo de esta generación con los DLC me parece una vergüenza. Gastarse 70 pavos en un juego y que, encima, siempre los vendan incompletos...”

Enrick Jiménez (FB)
“¿Cómo que Microsoft ha enseñado juegos durante la presentación de Xbox One? ¿Pero no era un TDT interactivo?”

@ptxthebest (Twitter)
“Lo de Hobby Consolas es una enfermedad. Toda la vida leyéndola, ahora suscrito a Kioskoymas, al Twitter... ¡Y, para colmo, la sigo comprando!”

Gallego13 (hobbyconsolas.com)
“Jamás pensé que Nintendo relanzaría *Zelda Oracle of Seasons* y *Oracle of Ages*. Agradable sorpresa.”

revolution (hobbyconsolas.com)
“El hardware de PS Vita es excelente, pero tiene tres problemas: su catálogo, el precio de las tarjetas de memoria y que 3DS está arrasando.”

vaultboy (hobbyconsolas.com)
“Xbox One no está muerta, ni mucho menos, ni creo que se vaya a quedar muy por detrás de PS4. Si no, tiempo al tiempo. Pasó lo mismo con 360.”

Batsu_Ichimonji (hobbyconsolas.com)
“Me alegra ver que Sonic sigue manteniendo el gran nivel que ha mostrado desde *Sonic Colors*. Nintendo se está ganando que me haga con una Wii U.”

Rheik (hobbyconsolas.com)
“¿Tanta diferencia hay entre *Gran Turismo 6* (PS3) y *Forza 5* (Xbox One) como para que sea necesario un cambio de generación? Yo no aprecio mucha diferencia.”

Manumagnus (hobbyconsolas.com)
“*Battlefield 4* me ha gustado más que *Call of Duty Ghosts*. Sigo viendo lo mismo de siempre, pero con gráficos de nueva generación. A mí no me lo venden.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

El precio, la segunda mano y los juegazos claves en este apasionante E3

A quién seguir

Ryse: Son of Rome
Me encanta la propuesta. ssY puede ser el espaldarazo que necesita Kinect

The Order: 1886
Con un aire a *Dishonored*, este juego tiene pinta de romper moldes.

The Wonderful 101
)mposible no prestar atención a esta divertida y extravagante propuesta de PlatinumGames.

Tendencias

Driveclub
#Smashbros
Terminator5
Titan_fall
GhostReconMovie
WiiU_Fit
#DisneyInfinity
iOS7

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Consolas

modificaciones@Microsoft

Tras el precio y su controvertida política de conexión online Microsoft afirma que "esperamos el feedback de nuestros usuarios y socios y estamos abiertos a modificaciones y/o mejoras en la consola".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Curiosa declaración... ellos lanzan su propuesta pero se reservan el derecho a cambiar si se encuentran con una gran resistencia (como puede ser en su compleja política de segunda mano) por parte de los usuarios. ¿Podría suceder también con el precio tras el golpe de mano de Sony?

juegoonline @Sony

Tras el golpe de efecto del precio y la vía libre para los juegos de segunda mano Sony "coló" la obligatoriedad de estar dado de alta en PS Plus, de pago, para poder jugar online.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Una cosa por la otra, que diría aquel. Y no deja de ser curioso que en realidad copien el modelo de Xbox Live. Ahora bien, en ese sentido Sony debe llegar a la calidad del servicio y las prestaciones de aquel para justificar el pago obligado.

Juegos

Exclusividades@e3show

Sony ha anunciado 110 títulos para PS4, con al menos 30 exclusivos, de los cuáles 12 son nuevas franquicias. Por su parte, Microsoft confirmos sus 15 exclusivas así como sus nuevas franquicias.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Impresionantes cifras las de ambas consolas. Y no menos alucinante calidad. Y, mi sensación, por supuesto subjetiva, es que Microsoft ganó a los puntos a la hora de hablar de juegos. Más sensación de novedad, más espectáculo... mientras Sony abruma con cantidad y juegos indies. Apasionante panorama.

marcadelacasa @nintendo

Sin consola nueva que presentar, Nintendo se centró en la avalancha de juegos para Wii U y 3DS. Mitad juegos marca de la casa y mitad grandes y potentes franquicias de otras compañías.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Tener a Mario, Zelda, Donkey y Pokémon de tu lado son palabras mayores. Pero el empujón a Wii U llegará también si funcionan los *Assassin´s*, *Batman*, *Watch Dogs* y *Disney Infinity*. Lo tiene todo para despegar... pero también una competencia muy fuerte.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MAYO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Pokémon M. Misterioso	3DS	-	1
2	God of War Ascension	PS3	2	3
3	NBA 2K13	PS3	-	1
4	Red Dead Redemption	PS3	5	2
5	Assassin's Creed III	PS3	-	1
6	Donkey Kong Country 3D	3DS	-	1
7	Far Cry 3	PS3	-	1
8	Call of Duty: Black Ops II	PS3	1	7
9	Pro Evolution Soccer 2013	PS3	-	1
10	Fórmula 1 2012	PS3	7	2

Pokémon M. Misterioso: Portales al infinito
El regreso de las mascotas de bolsillo ha triunfado en el ranking de ventas español. Donkey Kong es otro personaje "portátil" que se cuela en una lista dominada por juegos de PS3.

God of War Ascension
La última aventura de Kratos en PlayStation 3 ha encandilado a los fans, ansiosos de conocer sus orígenes.

Por plataformas

PS3
1 God of War Ascension
2 NBA 2K13
3 Red Dead Redemption
4 Assassin's Creed III
5 Far Cry 3

XBOX 360
1 Elder Scrolls V: Skyrim
2 FIFA 13
3 Final Fantasy XIII-2
4 Pro Evolut. Soccer 2013
5 NBA 2K13

Wii U
1 Lego City Undercover
2 New S. Mario Bros U
3 Monster Hunter 3 Ult.
4 Assassin's Creed III
5 Resid. Evil Revelations

Wii
1 Just Dance 4
2 Mario Party 8
3 Super Mario Galaxy
4 FIFA 13
5 Wii Sports Resort

3DS
1 Pokémon M. Misterioso
2 Donkey Kong Country
3 Lego City Undercover
4 Luigi's Mansion 2
5 Monster Hunter 3 Ult.

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Pokémon Edic. Negra 2
3 Pokémon Edic. Blanca 2
4 Club Penguin
5 New Super Mario Bros

PS VITA
1 FIFA 13
2 Sly Cooper: Ladrones...
3 Little Big Planet
4 Soul Sacrifice
5 PlayStation All Stars...

PC
1 FX Fútbol
2 Age of Empires...
3 StarCraft II: Heart of...
4 Diablo III
5 Age of Mythology: The...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 20 al 26 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Shin Megami Tensei IV 3DS
2 Kamen Rider: Battride War PS3
3 Resident Evil Revelations PS3
4 Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
5 Valhalla Knights 3 PS Vita
6 Terraria PS3
7 Luigi's Mansion 2 3DS
8 Animal Crossing: New Leaf 3DS
9 Summon Night 5 PSP
10 Resident Evil Revelations Wii U

Shin Megami Tensei IV. El juego de rol de Atlus consiguió colocarse al frente de la lista en su primera semana. Destaca también la entrada de *Revelations*, por partida doble.

En EE.UU.

Del 19 al 25 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

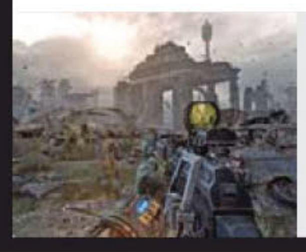
1 Donkey Kong Country Returns 3D 3DS
2 Luigi's Mansion 2 3DS
3 Metro: Last Light Xbox 360
4 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
5 Resident Evil Revelations PS3
6 Resident Evil Revelations Xbox 360
7 Lego City Undercover 3DS
8 Metro: Last Light PS3
9 Call of Duty: Black Ops II PS3
10 Halo 4 Xbox 360

Donkey Kong Country Returns 3D. El gorila de Nintendo ha sabido adaptarse con propiedad a las pantallas portátiles de 3DS. Su jungla plataformera mantiene la belleza ya vista en Wii.

En Gran Bretaña

Del 19 al 25 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Donkey Kong Country Returns 3D 3DS
2 Metro: Last Light Xbox 360
3 FIFA 13 Xbox 360
4 Dead Island Riptide Xbox 360
5 Luigi's Mansion 2 3DS
6 Resident Evil Revelations PS3
7 Lego City Undercover 3DS
8 Resident Evil Revelations Xbox 360
9 Pokémon Mundo Misterioso: Portales... 3DS
10 Metro: Last Light PS3



Metro: Last Light. Dentro de un género tan saturado como el de los shooters, el título de 4A Games ha logrado colarse en las listas de ventas tanto de Gran Bretaña como de EE.UU.

La cifra

70.000.000 de unidades es lo que ha vendido la saga **Gran Turismo** desde que PS One la alumbrara en 1998.

PRIMER CONTACTO PS4 - XBOX ONE- PC

La batalla por Tamriel será online

El juego de rol más impresionante de los últimos años estrenará nuevo capítulo, Elder Scrolls Online, que transformará el universo solitario de la saga en un MMO.

Después de enseñarle al mundo cómo se hace una obra maestra del rol con *Skyrim*, Bethesda está centrada en demostrarnos que puede repetir el éxito, pero con un MMO. Ya hemos jugado unas cuantas misiones y comprobamos que ha mejorado mucho gráficamente desde su anuncio, más aún cuando usemos la perspectiva en primera persona. Eso sí, el aspecto final también dependerá de la potencia de nuestro ordenador, aunque permitirá que usuarios con equipos de hasta 5 años de antigüedad puedan disfrutarlo sin problemas.

Aunque la principal novedad será el juego online, podremos disfrutar de la aventura en solitario. De hecho, las misiones y la historia principales estarán diseñadas para un jugador, lo que asegurará que nuestro personaje sea el verdadero protagonista de una aventura épica. Pero lo mejor será jugar con amigos: podremos formar equipo para completar todo tipo de misiones y enfrentarnos a cientos de jugadores en multitudinarias batallas.

Las sensaciones durante nuestro paseo por Tamriel han sido excelentes. El control será muy asequible y podremos hacer todo a lo que estábamos acostumbrados de anteriores entregas, como reunir materiales para crear pociones y armas, abrir cerraduras con ganzúas, robar... y eso es mucho decir. Si se parece tanto a las anteriores entregas y sigue evolucionando a este ritmo, nos encontraremos con un auténtico juegazo. Además, el reciente anuncio de su salida en consolas de nueva generación nos tiene locos.

La lucha por el trono de Tamriel

EL ARGUMENTO girará en torno a las maldades de Molag Bal y la lucha entre tres facciones por hacerse con el trono de la ciudad imperial en Cyrodill.

EL DOMINIO DE ALTMER. Esta facción la integrarán altos elfos, elfos del bosque y khajitas. Una manera de molestar a los rivales será robarles pergaminos.

EL PACTO DE EBONHEART. Lo forman nórdicos (protagonistas de la historia de *Skyrim*), elfos oscuros y argonianos. Cada facción tendrá su propia historia.

LA ALIANZA DE DAGERFALL. Estará compuesta por bretones, guardias rojos y orcos. El jugador con mayor rango de nuestra facción ocupará el trono.

BETHESDA ofrecerá un juego redondo. Todo lo que podíamos hacer en *Skyrim* se podrá hacer online.

EL UNIVERSO DE THE ELDER SCROLLS SE EXPANDIRÁ OFRECIENDO JUEGO MASIVO ONLINE

HABRÁ 9 RAZAS para elegir. Luego podremos convertirnos en guerreros, magos, ladrones, etc...

EL ESCENARIO de juego será gigantesco e incluirá áreas de la mayoría de regiones de Tamriel.

Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El regreso del sandbox

No es la primera vez que hablo sobre los géneros **que se han impuesto en cada generación.** En los 8 bits, los auténticos vende consolas eran plataformas. Con el tiempo, el interés derivó primero a los juegos de lucha, y más adelante, con el paso a las 3D, a las aventuras. Los últimos ejemplos de esta tendencia están en los 128 bits, con el apogeo de los sandbox que seguían los pasos de ***GTA***, y en la generación actual con los **shooter en primera persona.**

Lo que me sorprende es que, dos generaciones después, todo apunta al **regreso del mundo abierto** como género favorito. Acabamos de conocer los primeros juegos de PS4 y Xbox One, y todas las compañías han apostado por mundos enormes, si no persistentes, para demostrar la capacidad técnica de las máquinas. Sagas como ***Metal Gear, The Witcher*** o ***Dead Rising*** se pasan al desarrollo abierto junto a nuevas IP, como ***Destiny, The Division***...

DESTINY, una nueva IP que pretende alargar su vida durante varios años.

Y no podemos dejar de lado al omnipotente ***GTA V*** (que promete convertirse en el **juego del año**, o de la generación, si las ventas acompañan) para las consolas actuales. Al final, este movimiento resulta lógico: cualquier género se adapta a un mapeado enorme, en que el jugador decide dónde y cómo quiere que sea su próximo combate, su carrera de coches o su "raid" por una mazmorra plagada de esqueletos.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Cuando algo falla

El E3 es la feria de los grandes anuncios, del boato y del espectáculo. **Las compañías han de lucir palmito** ante la prensa de todo el planeta, pero claro, tener consolas más grandes, pantallas más voluminosas y juegos más complejos, a veces nos puede salir por la culata...

LA DEMO de *AC IV: Black Flag* que se mostró en el E3 acabó con PS4 "colgada".

Las dos grandes apostantes de este año, Sony y Microsoft, atravesaron sus momentos de apuro durante las conferencias. **Microsoft tuvo que enfrentarse a problemas de sonido** (que no se oía ni torta, vaya) durante las proyecciones de *Crimson Dragon* y *Battlefield 4*. Con el primer juego, decidieron tirar "p'alante" y poner el tráiler sin audio, pero con el shooter de EA no podían permitirse ese lujo, así que tuvieron que repetir la proyección, con el consiguiente cachondeo.

Peor lo tuvo **Sony, a la que la partida de *Assassin's Creed IV* le salió rana.** El juego se ralentizaba, se paraba... hasta que al final se detuvo y hubo que pasar al siguiente juego para detener las risas del público congregado.

Es lógico que esto suceda: se trata de **tecnología punta cogida con alfileres** y sin apuntalar para llegar a tiempo a estas presentaciones. Para los asistentes no es más que una divertida anécdota, pero no me extrañaría que en esas compañías, tristemente, haya rodado alguna cabeza por esas meteduras de pata.

ANUNCIO PS3

¿Todavía sin PS3 a estas alturas? Ponle remedio con el pack de GTA V

En septiembre se lanzará en EE.UU. un pack de PS3 que incluirá el juego y unos auriculares. ¿Llegará también aquí?

Rockstar dijo que no iba a enseñar nada de *Grand Theft Auto V* en el E3 2013, pero sus palabras solo se cumplieron a medias. No hubo nuevos datos sobre las novedades que traerá el juego, pero sí que se hizo un anuncio de peso relacionado con el que apunta a ser el "sandbox" definitivo de esta generación.

Al principio de la conferencia de Sony en la feria, cuando se hizo el repaso a la larga lista de títulos que aún están por llegar a PlayStation 3, se aprovechó para mostrar algunas imágenes nuevas y, sobre todo, para dar a conocer el lanzamiento de un pack exclusivo, que incluirá la actual consola de sobremesa de Sony (en su última versión, con un disco duro de 500 gigas), un mando, una copia de *GTA V*, unos auriculares con motivos del juego y también un mes de suscripción para PS Plus.

El pack se pondrá a la venta el 17 de septiembre, el mismo día de lanzamiento del juego. Por ahora, solo está confirmado para el mercado estadounidense, con un precio de 299 $, pero es de esperar que también llegue a Europa, ya que es una oferta irresistible para quien aún no disponga de una PS3.

EL PACK contendrá una PS3 con disco duro de 500 gigas, un mando, una copia de *GTA V* y una suscripción de un mes para PS Plus.

EL ANUNCIO ESTUVO ACOMPAÑADO POR IMÁGENES INÉDITAS DEL JUEGO, que llegará el 17 de septiembre, aunque aún está previsto que en las próximas semanas se den a conocer más datos, quizás de un potencial multijugador.

NUEVOS DATOS

Vuelve el duelo por el FIFA 14

■ PS3 - XBOX 360 - PC - PS4 - XBOX ONE

El simulador de EA Sports centrará sus mejoras en una mayor creatividad a la hora de elaborar jugadas y en mayores opciones de definición ante la portería.

FIFA 08 fue un punto de inflexión. Desde esa entrega, EA Sports ha dominado el género de la simulación futbolística, añadiendo cada año pequeños fichajes que han pulido su once titular hasta el detalle. *FIFA 14* seguirá el mismo camino de "evolución continuista".

Los cambios más importantes afectarán a la elaboración de las jugadas. Podremos hacer giros en carrera en cualquier dirección (antes cada golpe de joystick sólo permitía 22'5º) y utilizar los brazos para proteger el balón, lo cual, como contrapartida, ralentizará nuestra carrera. A la hora de conducir el balón, los jugadores podrán cometer fallos, pues ya no lo llevarán "cosido" a la bota.

La IA de los compañeros ofrecerá un comportamiento más previsor. En ataque, harán fintas, cabalgadas junto a la cal, movimientos de espaldas a los rivales o desplazamientos laterales para no caer en fuera de juego. En defensa, sus marcajes y su presión serán más asfixiantes, para evitar que los rivales nos "toreen" tocando el balón mientras pierden tiempo.

La finalización de las jugadas ante la portería también será más satisfactoria, gracias a la nueva física del balón, que permitirá golpeos más fuertes y trayectorias más variadas: con efectos combados, con turbulencias, con botes ante el portero... Además, el aumento del número de animaciones hará que los ángulos de carrera y el "timing" a la hora de chutar sean más orgánicos.

FIFA 14 llegará también a Xbox One y PS4 en una versión que no será un "port", sino que hará gala del motor gráfico Ignite, que será el que usen los juegos de EA Sports en la próxima generación.

■ LA VERSIÓN DE XBOX ONE Y PS4 USARÁ IGNITE, EL NUEVO MOTOR DE EA PARA SUS JUEGOS DEPORTIVOS ■

LA 2ª OPORTUNIDAD permitirá hacer robos a la desesperada si fallamos una entrada y vemos que vamos a quedarnos vendidos.

PROTEGER EL BALÓN CON LOS BRAZOS será una novedad en el control. Se hará con el botón L2.

LA VERSIÓN de PS4 y Xbox One usará su propio motor gráfico.

trono del fútbol

PES 2014 PRO EVOLUTION SOCCER

■ **PS3 - XBOX 360 - PC - PSP**

Tras una larga travesía por el desierto, 2014 puede ser el año del simulador de Konami, gracias al rediseño de la mano de un fichaje galáctico: el Fox Engine.

Pro Evolution Soccer dominó la pasada generación con un fútbol muy vistoso, pero, como Ronaldinho, se durmió en los laureles. Sin embargo, el tiempo de descuento de PS3 y 360 ha inspirado al PES Team a buscar la remontada, con muchas ideas tomadas de las últimas entregas de *FIFA*. Esta temporada, por fin, puede ser la vencida, gracias al rediseño total del juego con la ayuda del Fox Engine, el motor gráfico que Hideo Kojima está usando en *Metal Gear Solid V*.

La primera gran innovación será el sistema "TrueBall Tech", que afectará al movimiento del balón, totalmente independiente, y a cómo lo controlarán los jugadores, que podrán hacer cambios en la inclinación del cuerpo y el reparto de pesos para protegerlo. Así, los contactos físicos serán mucho más reales, con multitud de animaciones que variarán según la fuerza, la dirección o la anatomía de cada jugador. En ese sentido, habrá nuevos tipos de entradas, que ampliarán la doble opción de sólo meter el pie o hacer segadas.

El sistema PES ID volverá con más fuerza para recrear los movimientos de los jugadores reales. Si en *PES 2013* eran 50 los futbolistas que tenían implementado ese sistema, esta vez la nómina será mucho más extensa. Por otra parte, podremos configurar tácticas para que, con sólo pulsar un botón, muchos jugadores efectúen algún movimiento concreto en el momento adecuado del partido.

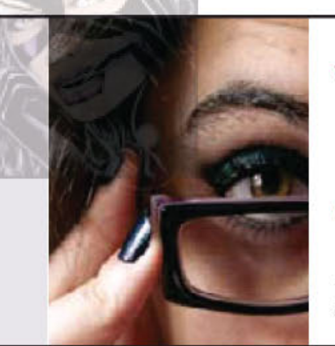
Lo más sorprendente de *PES 2014* será la característica "Heart", que recreará la influencia de la afición en el estado de forma de los jugadores, según seamos locales o visitantes. En relación con eso, los compañeros arroparán también a un jugador si está jugando mal, otros se vendrán arriba si hacen un jugadón, etc.

LA COPA DE EUROPA será la licencia estrella. También estará la Champions de Asia.

EL APARTADO VISUAL lucirá mejoras en los gestos faciales, los estadios, la iluminación o el tejido de las equipaciones.

LA AFICIÓN influirá en los jugadores durante el partido, igual que el apoyo de los compañeros.

■ LA LUCHA POR LA POSESIÓN Y EL NUEVO CONTROL DEL BALÓN SERÁN LAS CLAVES ■



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Hora de romper la hucha

El E3 está resultando de lo más interesante, sobre todo desde que ya sabemos el precio al que saldrán a la venta dos de las consolas más esperadas: la **PS4 por 400 cucas y la Xbox One por 500**...

¿Te imaginas sacar del banco el billete moradito que parece una sábana y despedirte de él, así, tan rápido? (voy a llorar sólo de imaginarlo). Y digo yo, ¿se habrán parado a pensar bien esos precios? Porque a las alturas del partido que estamos está claro que **la política de precios va a decidir el éxito en el mercado**.

SÍ, AMIGOS, esta caja de cartón y su contenido valen 500 €, un 'Bin Laden'.

Aunque ya habrá quien tenga reservado su dinerito para la consola desde hace tiempo, dejarse ahí en un momento esa pasta no es poco. Los frikis que me rodean hacen toda clase de cábalas: que si las novedades lo merecen, que si **es un timo cualquier cosa que sobrepase los 400 euros**, que si una consola debería costar tres veces el valor de un videojuego...

Y esa es otra: **a ver a qué precio salen los juegos** y cuál es el catálogo del que disponen, ya pueden ser la pera limonera porque **con 500 euros puedes hacer muchas cosas**: comprarte una bicicleta o hasta hacerte un viaje a Jordania. Los que estéis pelados siempre tendréis dos opciones extra: gorronear a los colegas y la multipropiedad. Sí, sí, no es un piso en Benidorm, pero ¿y la de horas de diversión concentradas qué?

FERIA MADRID

Madrid tendrá feria de videojuegos

Madrid Games Week tomará el relevo de la desaparecida Gamefest del 7 al 10 de noviembre en el recinto ferial.

Después de quedarnos sin feria de videojuegos en Madrid al desaparecer Gamefest, aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, nos ha dado una gran alegría al anunciar que tendremos un evento en la capital española, que servirá como punto de encuentro de todos los amantes de los videojuegos. El recinto ferial IFEMA será el escenario elegido desde el 7 al 10 de noviembre. Eso sí, os avisamos que el jueves, día 7 el acceso será exclusivo para profesionales del sector. El fin de semana sí que estará abierto al público en general.

La intención de los organizadores es que se convierta en la cita anual del videojuego más importante en España. Aún no se han confirmado las compañías que acudirán a la cita, aunque tratándose de aDeSe, que aglutina al 90% de las editoras, estamos seguros de que será una fiesta del videojuego muy concurrida. Desde luego, Hobby Consolas no faltará a la cita. Allí os esperamos. *

AUNQUE ESTA ES UNA FOTO DEL E3, en la feria madrileña también podremos disfrutar de todas las novedades del mercado, incluida la Xbox One, gracias al apoyo de aDeSe. ¿Os vais a perder semejante oportunidad? Nosotros no.

FERIA BARCELONA

Gamelab reunirá a lo mejorcito

La feria barcelonesa volverá a acercarnos a los grandes creadores de la industria, del 26 al 28 de junio.

Gamelab se ha convertido por derecho propio en uno de los grandes acontecimientos del sector en toda Europa. Las charlas y coloquios de este año tendrán como protagonistas a grandes creadores. El premio leyenda de 2013 será para Mark Cerny, el arquitecto de PS4 y artífice de grandes títulos, como *Marble Madness, Sonic the Hedgehog 2, Crash Bandicoot* o *Jak and Daxter*, entre otros.

Pero eso no será todo, ni mucho menos. También podremos escuchar a Patrice Desilet, creador de *Assassin's Creed* o *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*. Paul Hellquist, diseñador en *Borderlands* y *Bioshock*, nos hablara de economía virtual, Matias Myllyrinne, artífice de *Alan Wake* o *Max Payne* nos dará nuevas pistas sobre *Quantum Break*. También asistirán Michel Ancel, padre de *Rayman* o Enric Álvarez de Mercury Steam. Nosotros ya tenemos reservado un asiento. *

WE ARE ENERGY
COMPARTE CADA MOMENTO.
#sillonball
Energy Tablet i8 Dual: Comparte cada momento.
Porque la vida no es en blanco y negro ni entiende de tiempos de carga. Descubre los nuevos Energy Tablet i8 Dual en azul, plata o rosa. Elige el que más vaya contigo y multiplica por dos la potencia de tus experiencias gracias a su procesador Dual Core. Un tablet de 8" pensado para navegar, capturar y compartir todos tus momentos. PVPr: 159,00 €. DE VENTA EN:
fnac
www.fnac.es
ENERGY SISTEM
technology with heart
www.energysistem.com

EL PERSONAJE DEL MES

Bruce Straley, camino de la fama

Hasta hace bien poco, este miembro de Naughty Dog era prácticamente desconocido para los jugones. El éxito de The Last of Us ha cambiado esta situación.

Nombres como Shigeru Miyamoto, Cliff Bleszinski, Kazunori Yamauchi o Ron Gilbert son reconocidos por casi todos los aficionados a los videojuegos o, al menos, nos resultan muy familiares. Con el paso de los años, esta industria ha ido poniendo cara a sus creadores en base a sus trabajos, lo que la ha situado al nivel del cine o de la música en ese aspecto. El hombre que hoy nos ocupa, a poco que los proyectos en los que participa mantengan el nivel de calidad visto hasta ahora, pasará a pertenecer a ese selecto grupo de autores que tienen su hueco en el corazoncito de los jugones. Aunque su entrada "profesional" en el mundo de los videojuegos se produjo hace más de veinte años, fue en Naughty Dog (compañía en la que entró con el cambio de siglo) donde se situó en posiciones clave en proyectos de la talla del primer *Uncharted*, en el que fue director de arte. Tras el éxito del título, su segunda parte le fue confiada por entero y ocupó el cargo de director del juego, con el resultado tan estupendo que todos conocemos. Ahora, su nombre ha vuelto a saltar a la palestra con la magnífica labor realizada en *The Last of Us*, donde nuevamente ha estado al mando del desarrollo. ¿Se convertirá en un gurú del sector? Hasta que llegue ese momento, lo único que deseamos es que sus trabajos en PlayStation 4 conserven la gran categoría de lo hecho hasta el día de hoy.

POCO A POCO HA IDO LABRÁNDOSE UN NOMBRE EN ESTE SECTOR

Una carrera de éxitos

- Lleva trabajando en la industria del videojuego desde 1991, y los trece últimos años los ha pasado en **Naughty Dog.**
- Se estrenó con un puesto de responsabilidad en la primera entrega de la saga **Uncharted,** en la que fue director de arte.
- Su papel más destacado, antes de ser director del juego en **The Last of Us,** fue desempeñar el mismo cargo en **Uncharted 2.**

Breves

HALO LLEGA A WINDOWS 8

La franquicia más popular de Microsoft va a recibir una nueva entrega, aunque lo hará únicamente en los dispositivos que funcionen con Windows 8. ***Halo: Spartan Assault*** situará su historia entre los hechos acaecidos en la tercera y cuarta parte de la saga y no nos dará la opción de jugar con el Jefe Maestro, sino con la Comandante Sarah Palmer y el Spartan David, del UNSC Infinity. Como es de esperar, las fuerzas del Covenant serán el enemigo en la campaña, que contará con 25 misiones y se desarrollará con la acción desenfrenada de los ***Halo*** de siempre, aunque en esta ocasión la perspectiva abandonará la primera persona para pasar a una vista cenital. Esta adaptación buscará facilitar los controles en pantallas táctiles y acercar la saga a jugadores que no tengan experiencia previa en ella, permitiendo también competir en tablas de clasificación online con los amigos y, además, conseguir experiencia, logros y emblemas para ***Halo 4***. Aunque no hay todavía día concreto para su salida, el mes que viene estará disponible por 6,99 euros.

TÍTULOS DE KONAMI QUE HACEN MUDANZA A PC

Los "peceros" están de enhorabuena. ***Metal Gear Rising: Revengeance*** visitará el PC dentro de muy poco, y ***Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition*** hará lo mismo, aunque este último sí cuenta con fecha de lanzamiento anunciada (el 27 de agosto vía Steam y dos días después como juego físico) y, además, presentará algunas novedades en su contenido, como dos episodios que ampliarán la historia.

OTRA SAGA CLÁSICA QUE SE PASA A iOS Y ANDROID

Siguiendo la tendencia de los grandes editores en hacer llegar franquicias "de toda la vida" a móviles y tablets, Square Enix acaba de anunciar ***Deus EX: The Fall***, nueva entrega de la serie que se estrenará este verano a un precio de 5,99 euros. Su historia nos situará en un año 2027 plagado de desigualdades sociales.

GANADORES

CONCURSO AXEL SPRINGER

iPad Mini
Alberto Siguero Pozo (Badajoz)

T. Tagus
Juan Antonio Salado Rodríguez (Cádiz)
Kong-Si Gender Funsang (Madrid)
Alberto Ollero Lorenzo (Pontevedra)

Xbox 360
José Luis Nicolás Baeza (Murcia)

Viaje
Antonio Villar Preto (Valencia)

CONCURSO BATTLEFIELD 3 (HC 261)

Battlefield 3 - Xbox 360
Juan Carlos Cisneros Alor (Madrid)
Sonia Palma Moreno (Sevilla)
Pilar Povedano (Gijón)
Diego Soto (Madrid)
Mario Canelada (Madrid)
Alex Moreno (Jaén)
Álvaro García del Real (Granada)
Alberto Ramón (Almería)
Víctor Rodríguez (Zaragoza)
Rubén Júmela (Madrid)

Battlefield 3 - PC
Pablo Rodriguez (Madrid)
Adrián Garza Cantin (Zaragoza)
Pablo Sanz (Cuenca)
José Carlos León (Granada)
Luis González (Madrid)
Iván Romero Ruiz (Jaén)
Esther Yudes (Barcelona)
Adria Navarro (Valencia)
Andres Mendez (Barcelona)
Ivan Chicharro (Madrid)

Battlefield 3 - PS3
José Antonio Moreno (Murcia)
Mario Ruiz (Madrid)
Víctor López (A Coruña)
David Gumiel de la Rasilla (Gijón)
Alejandro Oyola Saavedra (Badajoz)
Rafael Róales (Barcelona)
Juan Enrique Planells (Alicante)
Daniel Ruiz Ruiz (Murcia)
Rocio Pita (Gijón)
Máximo Sánchez (Granada)

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - Xbox 360 - PC ■ Rol ■ Namco Bandai ■ Lanzamiento: Marzo de 2014

ALMAS CONDENADAS AL SUFRIMIENTO
DARK SOULS II

La saga más desafiante de la década volverá a poner a prueba nuestra tolerancia para morir una y otra vez.

■ **LA DIFICULTAD DE LOS JUEGOS** ha ido menguando con el paso del tiempo. Hoy en día, es casi imposible quedarse a medias en una aventura por no tener habilidad suficiente para superar los retos que proponga. Sin embargo, la saga *Dark Souls* (cuya primera entrega se tituló *Demon's Souls*) es una excepción a esa regla, y el estudio japonés FromSoftware ya está ultimando el nuevo advenimiento de su particular infierno virtual.

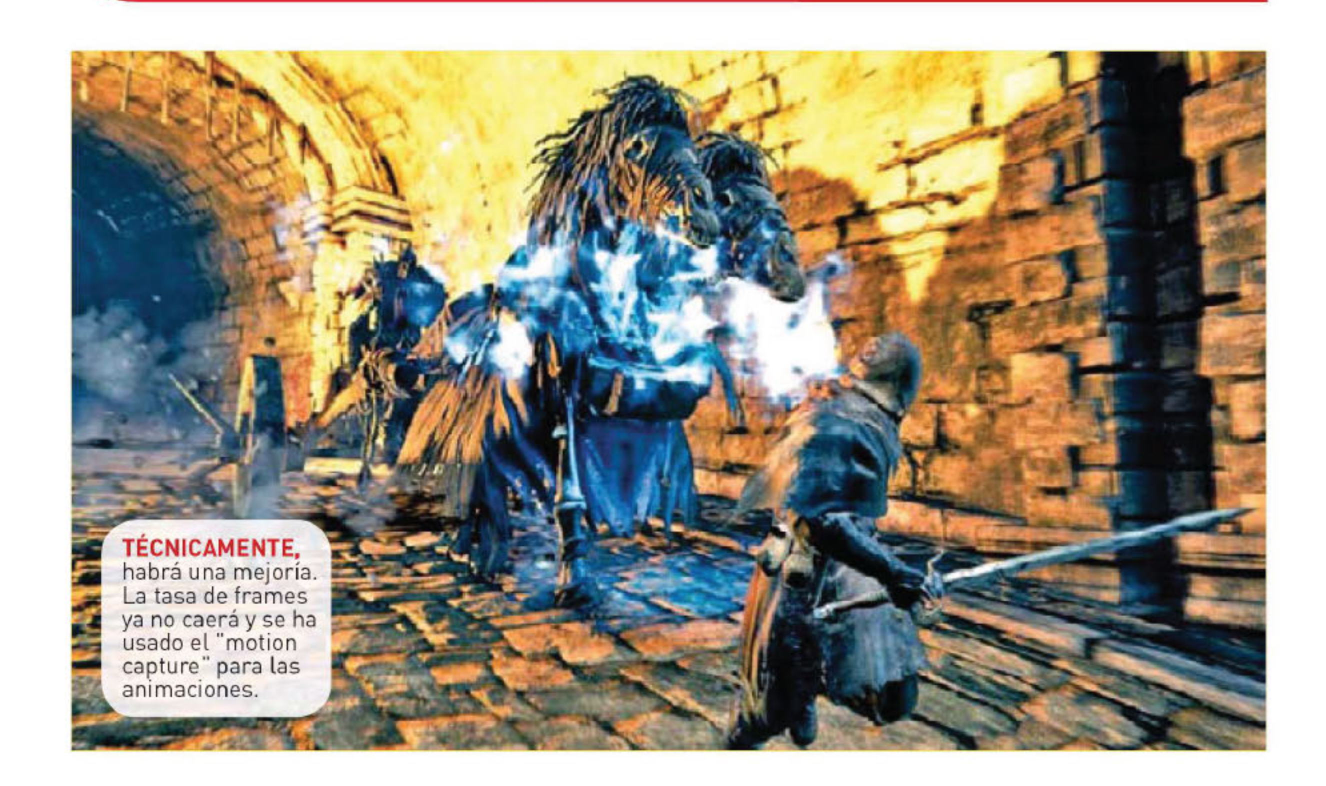
Dark Souls II nos pondrá en la piel de un nuevo héroe, de modo que la historia será independiente de la del anterior y se desarrollará en una nueva parte del mundo de Lordran, donde los dragones serán tan habituales como los gorriones. Si esas bestias se muestran a cielo abierto, imaginad lo que encontraremos en las cavernas y los castillos en los que habrá que adentrarse... Precisamente, la oscuridad será clave. Al adentrarnos en sitios lúgubres podremos usar antorchas, pero eso impedirá utilizar escudos o armas cuya empuñadura precise las dos manos.

➔ **LA INTERACCIÓN CON EL ENTORNO GANARÁ MUCHO PESO.** Así, habrá infinidad de trampas, como esqueletos de dragón (a lo *Juego de Tronos*) que cobrarán vida, puentes colgantes a merced de las embestidas de bestias aladas, trolls que derribarán paredes... El juego será tan desafiante como los anteriores, pero será más directo, pues no habrá caminatas innecesarias ni misiones tediosas. Además, volverá el peculiar multijugador, con el sistema de pactos para intervenir de vez en cuando en otras partidas, esta vez con servidores dedicados.

LAS ANTORCHAS servirán para alumbrar zonas o ahuyentar enemigos, pero condicionarán el uso de las armas y la jugabilidad.

LAS MIL Y UNA MUERTES

LA DESESPERANTE DIFICULTAD será una de las señas de identidad del título, que permitirá múltiples formas de jugar, según usemos espadas, hachas, mazas, lanzas, arcos, ballestas, magias... Los esquives y la protección serán fundamentales para no acabar aplastados, saeteados, descalabrados, engullidos... Lo bueno es que esta vez el sistema de progresión será algo más intuitivo.



TÉCNICAMENTE, habrá una mejoría. La tasa de frames ya no caerá y se ha usado el "motion capture" para las animaciones.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

¡Lejanos y monstruosos saludos, amigos!

Mientras que en Occidente acabáis de recibir el gran *Monster Hunter 3 Ultimate*, por estas tierras los cazadores ya velan armas para la primera entrega inédita de 3DS. Tras un breve retraso, Capcom por fin ha anunciado que *Monster Hunter 4* se pondrá a la venta el 14 de septiembre. Para celebrarlo, habrá dos ediciones especiales de la consola, una negra con símbolos de monstruos y otra blanca con caras de felynes. Dada la política de Nintendo con la saga, seguro que pronto la recibís también en vuestro territorio.

3DS continúa arrasando.

El próximo lanzamiento que os acabo de contar enlaza, además, con la envidiable salud de la que goza 3DS en Japón. La

portátil de Nintendo ya ha vendido la friolera de 1,6 millones de unidades en apenas medio año, hasta dejar la cifra total en 11,55 millones. Si se atiende sólo a los datos de 2013, vende más del triple que PS3 y que PS Vita, sus inmediatas perseguidoras.

Hideo Baba, productor de la saga *Tales of*, sigue muy activo. En sus últimas declaraciones, ha afirmado que no tiene aún previsiones de llevar la franquicia

aquíTokio

a PS4, Xbox One o Wii U. "Mi filosofía es lanzar títulos de *Tales of* en las consolas en las que la mayoría de los fans quieran jugar". Sin ir más lejos, lo ha demostrado con el anuncio del recopilatorio en HD de *Tales of Symphonia* para PlayStation 3.

➔ **Fantasy Life** recibirá una nueva edición ampliada el próximo 25 de julio, bajo el subtítulo de *Link!* Será una revisión

del título de hace unos meses, con nuevos elementos, nuevas misiones y una zona llamada Isla del Misterio. Asimismo, incluirá funciones online para poder jugar con tres amigos. El componente social es cada vez más decisivo aquí, como os conté en mi blog el mes pasado.

➔ **Los fans de Ryu ga Gotoku,** alias *Yakuza* en Occidente, están de enhorabuena, pues Nintendo y Sega han llegado a un acuerdo para lanzar en Japón

un pack para Wii U que incluirá las dos primeras entregas de la saga, aparecidas en PlayStation 2, en HD. El Gamepad mostrará el mapa, el estado de los personajes y el inventario, además de permitir el modo "Off TV". Mientras, en España, seguís a la espera de la quinta entrega...

➔ **Tecmo Koei** ha confirmado que *Sengoku Musou 4* (*Samurai Warriors 4*) está ya en desarrollo, aunque aún no se han anunciado las plataformas. Seguramente en el Tokio Game Show haya nuevos datos. ¡Hasta el próximo mes, queridos amigos!

El blog de kagotani

La segunda mano no es el demonio

Las nuevas consolas están a la vuelta de la esquina, y quieren ir más allá de los videojuegos para competir con Apple por la supremacía de la vida multimedia en el salón. A los usuarios parece no importarles mucho eso, pero es un golpe de realidad para los que pudieran pensar que la experiencia de juego sería la de siempre.

Es increíble que los videojuegos quieran ser un paraíso en el que la segunda mano es maléfica. No conozco ninguna otra industria donde te digan que lo que compras no es tuyo. Las desarrolladoras quieren su parte del pastel, pero es difícil imaginar cómo podrán gestionar eso las tiendas que compran y revenden esos juegos. Si las desarrolladoras están tan desesperadas como para luchar por cada copia, es señal de que no gozan de muy buena salud, y la limitación de la segunda mano acentuaría aún más el problema, pues sólo habría un puñado de sagas AAA capaces de captar la atención.

« WII U NO HA TENIDO EL ÉXITO ESPERADO, PERO LA POLÉMICA DE LA REVENTA DE JUEGOS PUEDE BENEFICIARLE »

Los videojuegos son un hobby caro, pero, hasta ahora, se podía superar esa barrera financiera gracias a la recompra barata de juegos (sin olvidar la nefasta y dañina presencia de la piratería). Si la gente ya no va a poder hacer eso, a muchos les convendrá pasarse a los móviles (iOS o Android), y eso tampoco ayudará a los fabricantes de consolas. PS4 y Xbox One quieren convertirse en el centro del estilo de vida social y digital de la gente; sin embargo, necesitan apoyo de los jugones tradicionales, que son los apropiados para comprarlas desde su mismo lanzamiento. Si esos usuarios no compran esas consolas, hay un gran riesgo de que Sony y Microsoft carezcan del suficiente apoyo popular como para pelear con Apple.

En Japón, los usuarios son sensibles con la segunda mano, ya que es la vía más frecuente de afrontar la siguiente compra. Wii U no ha tenido el éxito esperado en su lanzamiento, pero, al final, estará en la pelea. La expansión de sus ventas dependerá, en gran medida, de sus sagas exclusivas. Si PS4 y Xbox One son incapaces de captar al mercado de usuarios que quieren juegos desde el momento del lanzamiento, el riesgo es que las desarrolladoras empiecen a sentir que Wii U es la mejor plataforma para hacer juegos. Además, las tiendas, que son vitales para promover la venta de consolas, serán más proclives a apoyar a la plataforma que, comercialmente, tiene más sentido para ellas, al permitirles vender títulos de segunda mano.

DIRIGIDA POR J.J. ABRAMS
STAR TREK
EN LA OSCURIDAD
EN CINES 2D Y 3D
PARAMOUNT PICTURES y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE BAD ROBOT UNA PELÍCULA DE J. J. ABRAMS STAR TREK EN LA OSCURIDAD JOHN CHO BENEDICT CUMBERBATCH ALICE EVE BRUCE GREENWOOD SIMON PEGG CHRIS PINE
ZACHARY QUINTO ZOË SALDANA KARL URBAN PETER WELLER ANTON YELCHIN EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE MICHAEL GIACCHINO DISEÑADOR DE VESTUARIO MICHAEL KAPLAN EDITADA POR MARYANN BRANDON, A.C.E. MARYJO MARKEY, A.C.E.
DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN SCOTT CHAMBLISS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAN MINDEL, ASC, BSC PRODUCTORES EJECUTIVOS JEFFREY CHERNOV DAVID ELLISON DANA GOLDBERG PAUL SCHWAKE PRODUCIDA POR J. J. ABRAMS BRYAN BURK DAMON LINDELOF ALEX KURTZMAN ROBERTO ORCI
BASADA EN "STAR TREK" CREADA POR GENE RODDENBERRY ESCRITA POR ROBERTO ORCI & ALEX KURTZMAN & DAMON LINDELOF DIRIGIDA POR J. J. ABRAMS
05.07.13
SKYDANCE PRODUCTIONS
12
StarTrek-es.com

LA FERIA AL DETALLE

PÁG. 30
COMPARATIVA
PS4-XBOX ONE

PÁG. 34
NINTENDO

E3 2013 LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN

¡El gran duelo entre PS4 y Xbox One ya está aquí! Las hemos visto, hemos probado sus primeros juegos y os contamos todo sobre ellas y el resto de novedades.

PÁG. 36
EL JUEGAZO DE LA FERIA

DESTINY

PÁG. 40
LOS MEJORES JUEGOS

METAL GEAR SOLID V

DAVID Y DANI lo vivieron en directo en Los Angeles y ahora nos traen toda la información.

PS4 VS XBOX O

La feria E3 ya ha despejado todas, o casi todas las principales dudas sobre la siguiente generación de consolas. Aspecto, precio, lanzamiento, juegos, especificaciones técnicas, posición ante el mercado de segunda mano... Con todas las cartas sobre la mesa, llega la hora de analizar pormenorizadamente qué nos va a ofrecer cada nueva máquina.

LO QUE DEBES SABER

Estos son los datos "básicos" que debes conocer de cara al lanzamiento de las dos consolas de nueva generación.	PS4	XBOX ONE
LANZAMIENTO	Finales de 2013	Noviembre de 2013
DIMENSIONES	275x53x305 mm (ancho x alto x largo)	345x80x265 mm (es una estimación)
PESO	2,8 Kg	Sin confirmar
PRECIO	399,95€	499,95€

DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

TANTO SONY COMO MICROSOFT han guardado el diseño final de sus nuevas máquinas hasta el E3 (o poco antes, en el caso de Microsoft), pero por fin, ambas han desvelado cómo serán sus nuevas consolas. En ambos casos, PS4 y Xbox One apuestan por un diseño hasta cierto punto sobrio, pero elegante, para que podamos ponerlas en el salón de casa como un elemento más. En el caso de Xbox One, recuerda al diseño "retro" y "cuadriculado" de las primeras consolas (algunos la comparan con un vídeo VHS), mientras que PS4 parece fusionar el diseño de PS2 y PS3 Slim, con una elegante línea, en la que destacan las partes frontal y trasera, que son inclinadas. Ambas tienen su encanto, por lo que en este apartado, ninguna de las dos destaca de forma clara sobre la otra. También se ha confirmado que ninguna será retrocompatible y que PS4 no tendrá bloqueo regional y Xbox One sí (es decir, no funcionarán los juegos USA o japoneses).

	PS4	XBOX ONE
CPU	x86-64 AMD "Jaguar" de 8 núcleos	custom CPU de 8 núcleos de Microsoft
GPU	AMD, Radeon de nueva generación, 1,84 teraflops	No confirmado (se rumorea que similar a Radeon HD 7790), 1,6 teraflops
Memoria	8 GB GDDR5	8 GB DDR3
Disco Duro	500 gb (intercambiable)	500 gb (no intercambiable)
Lector	BD 6x, DVD 8x	Blu-ray, DVD (sin especificar velocidades suponemos que 6x, 8x)
Puertos	USB 3.0 (2x), AUX	USB 3.0 (3x), HDMI in, puerto Kinect, puerto IR Out (infrarrojos, para mandos)
Salidas	HDMI, óptico digital	HDMI, óptico digital
Red	Gigabit Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth 2.1	Gigabit Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth 2.1
En la caja	Cable HDMI, cable USB, headset mono, PS4, Dual Shock, cable de corriente.	Sin confirmar: seguro que habrá una Xbox One, un mando, la nueva versión de Kinect y el cable de corriente (un cable HDMI parece seguro). El headset no estará incluido.

NE La batalla de la nueva generación ya ha comenzado

LA NUBE

MICROSOFT ha confirmado que todo (partidas guardadas, juegos, películas o incluso nuestros vídeos de "gameplay") podrá ser guardado en la nube. Así, podremos coger nuestro perfil, ir a casa de un amigo, y acceder a los contenidos en la nube (será parte de Xbox Live Gold). Y aún hay más: también trabajarán el "cloud computing", es decir, que ciertas tareas de programación se realizarán en la nube (tendremos que estar conectados online). Por su parte, Sony usará la nube para almacenar nuestras partidas (PS +) y, en el futuro más "lejano", Gaikai, para jugar a clásicos PlayStation, entre otras cosas.

TANTO SONY COMO MICROSOFT HAN OPTADO POR UN DISEÑO SOBRIO

SEGUNDAS PANTALLAS

PS VITA, SMARTPHONES (como la gama Xperia de Sony) o tablets, van a ser un nuevo elemento a tener en cuenta esta generación. Con algunos de estos dispositivos, vamos a poder jugar de forma remota, preparar torneos en el bus, conseguir información extra o contactar con nuestro clan, a través de, por ejemplo, apps específicas. *DriveClub* será uno de los juegos que explorarán estas opciones...

SMARTGLASS es la principal apuesta de Microsoft para convertir tabletas y teléfonos móviles (tanto Android como IOs) en segundas pantallas, sin olvidar Surface Pro (la tablet de la propia Microsoft). Esta app ya está disponible y funciona con 360, pero explotará su potencial en Xbox One. Por ejemplo, en el prometedor *Project Spark*, podremos moldear el terreno de juego tocando la pantalla de la tableta...

EL MANDO Y LOS PERIFÉRICOS

LOS PERIFÉRICOS son una parte central a la hora de ofrecer una verdadera experiencia de "nueva generación" y, entre todos ellos, el mando es sin ninguna duda el más importante. En el E3 hemos podido probar de primera mano como serán los pads de PS4 y Xbox One, y os contamos nuestras primeras impresiones (así como las características de otros nuevos accesorios).

PS4

DUAL SHOCK 4. Es un poco más pequeño y pesado que su predecesor, pero transmite unas sensaciones muy buenas: sticks más precisos, mejores gatillos, zona táctil (a la que se accede bien)...

HEADSET MONO. Estará incluido de serie en la caja de todas las PS4 y se conectará a la parte inferior del mando, al estilo Xbox. En el cable no falta el micro, control de volumen, pinza...

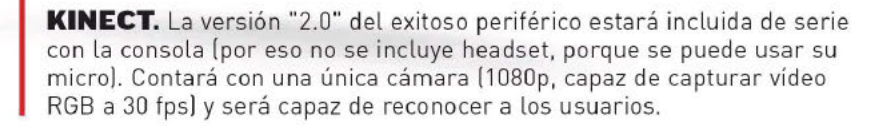
PS CAMERA. Se venderá por separado (49€) y con esta cámara estereoscópica (con dos lentes), PS4 podrá calcular de forma más precisa dónde se encuentra nuestro mando (o Move) en las 3D.

XBOX ONE

XBOX ONE CONTROLLER. No romperá de forma brutal con el mando de 360, que para muchos es el mejor de toda la historia. Mejorará sus puntos flojos, como la cruceta y mejorará aún más los sticks y los gatillos (que vibrarán). Incluso ahora tiene un compartimento para la batería... Sigue siendo muy gran mando, muy ergonómico.

HEADSET. A diferencia de 360, no se incluirá en la caja y habrá que comprarlo aparte. En la zona del conector al mando están los controles.

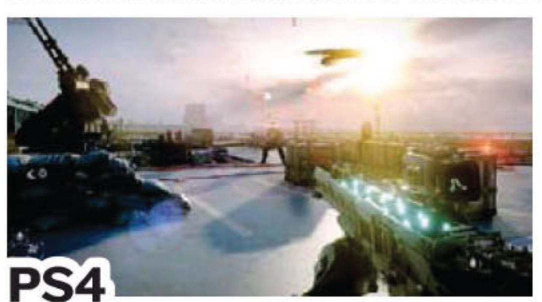
BATERÍA. Como en el mando actual, serán extraíbles, con un nuevo formato. Se desconoce la duración y el tiempo de carga.



KINECT. La versión "2.0" del exitoso periférico estará incluida de serie con la consola (por eso no se incluye headset, porque se puede usar su micro). Contará con una única cámara (1080p, capaz de capturar vídeo RGB a 30 fps) y será capaz de reconocer a los usuarios.

EL CATÁLOGO INICIAL

LOS JUEGOS EXCLUSIVOS son una de las razones de peso a la hora de decantarse por un sistema u otro y, de cara al lanzamiento. La propia Sony ha confirmado que tendrá 3, mientras que Microsoft contará con cinco, uno de ellos de un third-party (y eso sin contar los multiplataforma).



PS4

- Killzone Shadow Fall
- DriveClub
- Knack
- Watch_Dogs (1 hora de juego exclusiva)
- Assassin's Creed IV (1 hora de juego exc.)

XBOX ONE

- Ryse: Son of Rome
- Forza Motorsport 5
- Dead Rising 3
- Kinect Sport Rivals
- Call of Duty Ghosts (DLC en primicia)

LOGROS Y SUSCRIPCIONES. PS4 y XO permitirán llevar los logros/trofeos de esta PS3 y 360 a nuestro perfil. Y los servicios de pago, como PS+ y Live Gold se extienden sin coste extra a las nuevas consolas (en PS4 será obligatorio para jugar online y Live regalará 2 juegos al mes hasta noviembre).

SEGUNDA MANO Y DRM

HA SIDO UN TEMA POLÉMICO, pero ya están claras las posturas. Sony no va a incluir ninguna medida nueva para controlar el mercado de segunda mano. Microsoft va más lejos, imponiendo un sistema que obliga a conectarse online una vez cada 24 horas para poder jugar, así como un sistema de licencias y DRM (gestión de derechos digitales) que limita la venta e incluso el préstamo de juegos (puedes iniciar sesión en casa de un amigo e instalar tus juegos, pero eso "invalida" la copia de casa hasta que inicies sesión).

LOS JUEGOS DIGITALES Y EL RESPALDO INDEPENDIENTE

PS4

Sony se ha propuesto convertir su nueva consola en el lugar predilecto de los desarrolladores independientes, y eso se va a notar desde el primer día con un apoyo MASIVO...

TRANSISTOR. Supergiant Games, los padres de *Bastion*, vuelven con un nuevo action RPG de ciencia ficción.

OUTLAST. Aventura subjetiva que promete traer de nuevo el TERROR a una consola. Recuerda a la peli "REC"...

MERCENARY KINGS. Los creadores del beat'em up *Scott Pilgrim* reinventan ahora los shooters 2D "pixelados".

OCTODAD. Controla el movimiento del cuerpo de un pulpo para parecer humano y que no te descubran...

DON'T STARVE. Una aventura en la que tendremos que aprender a sobrevivir en un mundo creado aleatoriamente.

GALAK-Z. Arcades de "naves" que usan los 2 sticks también va a haber en PS4, y este título estará entre los mejores.

XBOX ONE

Xbox One carece, aún, de un programa específico para desarrolladores indie, pero también va a contar con sus propias exclusivas digitales...

BELOW. Capybara, padres del gran *Sword&Sorcery* de Android e IOs vuelven con otra pixelada genialidad.

D4. No es el de Dreamcast, sino una aventura exclusiva y por episodios de "Sweary" Suehiro (*Deadly Premonition*).

KILLER INSTINCT. El clásico de la lucha vuelve en formato descargable y Free To Play con un luchador "gratis".

LOCOCYCLE. Un arcade de velocidad, en el que pilotamos una moto capaz de ejecutar 40 movimientos de ataque.

PROJECT SPARK. Otro Free To Play, un juego de acción que nos permitirá crear mundos con Kinect y Smartglass.

MAX THE CURSE OF BROTHERHOOD. Plataformas 2D en el que usamos un "rotu" para interactuar con el entorno.

LO QUE NOS HA GUSTADO Y LO QUE NO

PS4

↑ **EL PRECIO.** 399€, 100 menos que Xbox One (que incluye Kinect) es lo que costará saltar a la nueva generación.

↑ **"FILOSOFÍA".** Sony no limitará la venta/préstamo de juegos (serán los editores). Habrá pase online como mucho.

↑ **EL MANDO.** Más pequeño, pesado y ergonómico, con agarraderas de goma, y novedades como zona táctil, gatillos de verdad o botón share. Nos ha gustado.

↓ **LA NUBE.** Por ahora, el único uso será para almacenar partidas. Por ahora ni "potencia" extra de proceso para PS4 ni juego desde la nube. Y de Gaikai, ni pío.

↓ **RETROCOMPATIBILIDAD.** Ni PS4 ni Xbox One serán retrocompatibles, ni con los juegos físicos ni con los digitales.

↓ **JUEGO ONLINE DE PAGO.** Para jugar online en PS4 será requisito estar suscrito a PS Plus sí o sí. Y eso no nos gusta...

XBOX ONE

↑ **ENTRETENIMIENTO TOTAL.** XO será una máquina "para todo": ver y grabar la tele (o las partidas), disfrutar de juegos, servicios de streaming, vídeo blu-ray...

↑ **DOS POR UNO.** Los juegos "físicos" requieren instalación (y no volverás a usar el disco). Y recibes la copia digital del juego.

↑ **CLOUD COMPUTING.** En el futuro, algunos juegos podrán realizar tareas de computación en la nube, lo que la convierte en una máquina con visión de futuro.

↓ **SEGUNDA MANO.** Que se intente controlar de un modo tan agresivo hasta el préstamo o intercambio, es malo.

↓ **CHEQUEOS ONLINE.** La obligatoriedad de conectarse una vez cada 24 horas tampoco ayuda a extender la consola.

↓ **KINECT SÍ O SÍ.** No a todo el mundo le gusta el control por movimiento. Y, en teoría, ningún accesorio anterior funcionará.

¡¡¡YA LAS HEMOS PROBADO!!!

PS4: se nota que los primeros juegos no desatan su potencial, pero la fluidez y nivel de detalle visual son asombrosos. El diseño del Dual Shock 4 es muy ergonómico y su tacto "gomoso" nos ha gustado.

XBOX ONE: Arquitectura PC, uso de la nube o Kinect otorgan a XO potencial para convertirse en un "maquinón", aunque Microsoft debería "pulir" los aspectos polémicos para ganarse al usuario.

Por confirmar

PS4

¿Podremos crear más de una cuenta por PS4? ¿Y en cuántas consolas podremos usarlas?
¿Cuánto costarán los juegos?
¿Cuándo funcionará Gaikai?

XBOX ONE

¿Cuánto costarán los juegos?
¿Cómo y cuándo se articulará la venta e intercambio de juegos?
¿Los juegos que usen el cloud computing, funcionarán offline?

LOS BANDIDOS intentarán plantarle cara al mítico Mad Max, pero éste les dará lo suyo, ya sea a pie o en coche.

→Dónde **Convention Center** →Cuándo **11 de junio** →Nos gustó **Probar los juegos antes de arrancar la feria, hablar con los creadores** →No nos gustó **Ausencia de títulos originales, Nintendo ha recurrido mucho a sus buques insignia.**

Nintendo celebró un E3 muy distinto

Con todos los focos apuntando a las recién llegadas PS4 y Xbox One, Nintendo no quiso entrar en la batalla y optó por renunciar a su clásica conferencia...

Nintendo optó este año por plantear un E3 distinto. Por un lado, celebró un Nintendo Direct el día 10 de junio, donde se desvelaron algunos de sus nuevos títulos, como el debut de Donkey Kong en Wii U o el nuevo y esperado *Super Smash Bros* (para 3DS y Wii U). Por otro, el día 11, antes de que el E3 abriera oficialmente sus puertas, Nintendo celebró un encuentro con la prensa en el propio Convention Center, para que los periodistas pudiéramos probar los juegos con calma y, de paso, hablar con sus principales responsables (Miyamoto, Sakurai, Hideki Kamiya...).

→TUVIMOS LA SUERTE DE ESTAR EN EL EVENTO, que reunió a 200 periodistas y en el que el humor estuvo presente en todo momento: la voz de Mario, Charles Martinet, recibió a los invitados tras un modelo 3D de Mario. El humor siguió con Iwata, y el resto de figuras de Nintendo, que aparecieron con orejas y garras de gato diciendo "miaauuu" en clara alusión al nuevo traje de *Super Mario 3D World*. Sobra decir que pudimos probar todos los juegos y que algunos de sus responsables, como Sakurai dejaron perlas como que *SMB* tendrá muchas sorpresas escondidas que gustarán a los fans... sin indicar cuáles.

■ NINTENDO NO HA QUERIDO COMPETIR CON LOS ANUNCIOS DE PS4 Y XBOX ONE ESTE E3 ■

Las estrellas de Nintendo

Los principales talentos de la gran N explicaron en persona, en el evento del día 11, los nuevos detalles de sus actuales producciones. Después, mientras jugábamos, contestaron a todas nuestras dudas y preguntas...

EIJI AONUMA. El actual responsable de *Zelda* nos contó algunas de las novedades del remake de *Wind Waker* para Wii U, como la nueva botella de Tingle (para enviar mensajes de Miiverse), las novedades técnicas, el uso del stylus para manejar la batuta con la pantalla táctil, etc.

HIDEKI KAMIYA. Nuestro compañero Dani tuvo la oportunidad de conversar con Hideki Kamiya, padre de Bayonetta y uno de los genios de Platinum Games, que destaca por su carácter desenfadado (y por ser bastante "vacilón" y "destroyer", al menos para un japonés).

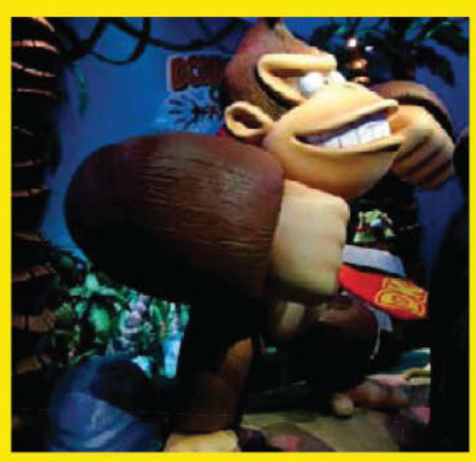
SATORU IWATA. El mandamás de Nintendo fue la estrella del Nintendo Direct, y se dejó ver también en el evento del día 11. Pero aquí cedió el protagonismo a los diseñadores y su papel se limitó a algunas intervenciones cómicas como esta, con garras de gato diciendo "miau".

MASAHIRO SAKURAI. Es uno de los diseñadores más queridos de Nintendo, gracias a personajes como Kirby o la saga *Smash Bros.* Explicó las novedades de su nuevo juego y dejó muy claro que estaba muy ilusionado con la inclusión de nuevos personajes, como Megaman.

SHIGERU MIYAMOTO. El padre de los personajes más importantes de Nintendo también tuvo su tiempo para subir a la tarima para explicar algunas de las bondades de *Pikmin 3*, como la mayor variedad de estrategias que podremos poner en práctica gracias a la diversidad de Pikmins que habrá.

LA CARA MÁS DIVERTIDA DE LA PRESENTACIÓN

CHARLES MARTINET, la voz de Mario se prestó para hacer el "ganso" con nuestro compañero Daniel Quesada. ¡Ha-Hu!



RETRO STUDIOS presentaron un nuevo Donkey Kong, cuando se rumoreaba un *Metroid*...

JUST DANCE 2014, para Wii U y Wii, saldrá este mismo año, en navidades. Fue uno de los títulos de las third parties presentes.

MARIO Y LUIGI, cómo no, tampoco se perdieron el evento de Nintendo del E3 de este año.

→PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One → Bungie/Activision →2014

DESTINY

Bienvenido al futuro de los shooters

■ ***HALO* FUE UNO DE LOS JUEGOS QUE CONTRIBUYÓ** decisivamente a popularizar el shooter subjetivo (y sus correspondientes batallas Online) en consola. Tanto, que sin él no se entendería la etapa dorada que ha atravesado el género en la presente generación. Pues sus creadores, los chicos de Bungie, y Activision (la compañía que edita la serie *Call of Duty*) llevan ya unos cuantos años trabajando en *Destiny*, un shooter subjetivo para PS3, PS4, Xbox 360 y Xbox One con el que pretenden volver a revolucionar el género. Y por lo que hemos podido ver en este E3, van camino de conseguirlo.

→ *DESTINY* SE AMBIENTA EN EL FUTURO, unos 700 años después de la época actual. En este lapso de tiempo, la humanidad ha conseguido expandirse y colonizar otros planetas, hasta que un misterioso ataque alienígena nos ha dejado bajo mínimos. Los pocos supervivientes que quedan en la Tierra se hacinan en la llamada "last city", el último bastión de la humanidad, siempre bajo la atenta vigilancia de una enorme nave esférica conocida como The Traveller. Pero no todo está perdido. Un pequeño grupo de héroes, conocidos como los "guardianes", serán los encargados de proteger lo que queda de la raza humana. ¿Adivináis quién va a formar parte de esta tropa de élite?

Efectivamente, nosotros estaremos en primera línea de esta encarnizada batalla que nos llevará por distintos planetas en un desarrollo que, según sus creadores, ofrecerá muchísima libertad en un mundo abierto. Tanto, que ellos no quieren hablar ni de "sandbox" ni de MMO, y han acuñado un nuevo término para definir su nuevo juego: "share

***DESTINY* SERÁ UN SHOOTER** subjetivo de ambientación futurista que se desarrollará en un mundo abierto y en constante evolución.

world shooter". Y es que *Destiny* será un shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y en constante cambio y evolución, en el que se fundirá el concepto de multijugador cooperativo y competitivo ya que cada jugador podrá elegir su propio "destino". Ya está confirmado que *Destiny* requerirá conexión a Internet permanente, aunque se ha descartado un sistema de cuotas... lo que no quiere decir que en el futuro no haya expansiones de pago (por ejemplo, otros planetas). Y es que el planteamiento de *Destiny* es de lo más ambicioso. Sus creadores quieren dotarle de un trasfondo histórico y mitología propias, al estilo "Star Wars", y su idea es ir expandiendo este universo a lo largo de los próximos años...

➔ **CENTRÁNDONOS YA EN EL JUEGO PROPIAMENTE DICHO,** podremos elegir entre tres clases para nuestro personaje: cazadores, hechiceros y titanes. Los cazadores son una especie de caza-recompensas del futuro y a priori parecen la clase de personaje más equilibrada. Los hechiceros, por su parte, combinan armas con poderes especiales (remitiéndonos a los caballeros Jedi, siguiendo con la comparación con "Star Wars"). Y por último están los titanes, expertos en armamento pesado y también en combate cuerpo a ▸▸

EN EL FUTURO QUE NOS PINTA *DESTINY* la humanidad se encuentra al borde de la extinción tras haber colonizado buena parte de la galaxia.

OPINIÓN

Lo mejor de la feria

Destiny es, para nosotros, 'EL juego' del E3 2013. O al menos uno de los mejores, por su ambicioso planteamiento, su increíble apartado visual, su carácter multiplataforma... Además´el hecho de que sea de los creadores de *Halo* es toda una garantía de calidad.

LOS GUARDIANES son los encargados de proteger a los pocos supervivientes que se hacinan en la última ciudad humana que queda en el planeta Tierra.

TÉCNICAMENTE, *Destiny* nos ha dejado con la boca abierta. Detalles como su realista iluminación dinámica nos han impactado.

Tres clases muy distintas

EN *DESTINY* VAMOS A SER UNO DE LOS GUARDIANES encargados de salvaguardar lo poco que queda de la humanidad. Podremos participar en las misiones que vayamos encontrando (junto a otros jugadores) o simplemente dedicarnos a explorar este enorme escenario. Pero antes tendremos que crear nuestro personaje eligiendo entre tres clases: cazador (el más equilibrado), hechicero (que combina armas con poderes especiales, un poco estilo Jedi) y titán (expertos en armamento pesado y combates cuerpo a cuerpo).

cuerpo. Puede recordarnos en cierto modo a los Spartan de *Halo*. Y cómo no, a medida que avancemos podremos ir desbloqueando mejoras para nuestro personaje, y también nuevas (y múltiples) opciones para personalizar su estética.

→LA DEMO QUE VIMOS EN LA FERIA fue un "evento público" en el que se dieron cita siete jugadores, en el mismo escenario mostrado en el evento de Sony. El escenario es enorme, brutal, situado en la antigua Rusia. Su ambientación, desoladora, ayuda a meternos en el papel de cada personaje y gráficamente es de lo mejorcito que hemos visto para la siguiente generación. Su iluminación dinámica realista, el entorno detallado y la fluidez nos han dejado con la boca abierta.

Durante la acción, los jugadores se encuentran con algunos grupos de alienígenas, y algunos caen en la batalla. Menos mal que sus compañeros pueden revivirlos para que sigan luchando a su lado, mientras recogen piezas con las que mejorar su equipamiento.

Tras una intensa liza en campo abierto a la que se une otro grupo de jugadores finaliza la demostración con un tráiler mostrando otras escenas del juego. ¿Nuestra impresión? *Destiny* es 'EL juego' del E3 2013. Su ambicioso planteamiento, su realismo tanto en gráficos como en físicas, su increíble apartado visual, su hilo argumental... todo, está un nivel por encima de los shooters actuales. Ojo, porque promete levantar revuelo, sobre todo en la "next gen".

AL AVANZAR ganaremos mejoras para personalizar a nuestro soldado.

PODREMOS ELEGIR entre tomar parte en misiones o explorar libremente.

ENTREVISTA CON CHRIS BUTCHER
Jefe de ingeniería en Bungie

"En *Destiny* no hay barreras entre la campaña y el multijugador"

Destiny ha sido descrito como un nuevo tipo de IP. Nos gustaría saber qué es lo que le hace distinto de otros juegos

Destiny es un shooter en primera persona de Bungie. Hay dos cosas que nos parecen muy interesantes acerca de él. En primer lugar está la ambientación del juego, y en segundo lugar, que se trata de un mundo persistente online, lo que creemos que le va a resultar muy interesante a los jugadores de shooters. En *Destiny* siempre estás conectado a un mundo, y puedes acceder a zonas públicas en las que te encuentras con otros jugadores. Y también puedes crear tu propio personaje, y personalizarlo.

Destiny tiene lugar en nuestro sistema solar, dentro de muchos años. La humanidad se ha expandido, hay colonias en Marte, en Venus... Pero entonces todo se derrumba, y la humanidad sólo existe en un lugar en todo el sistema solar. Una última ciudad en la Tierra. El resto está abandonado y ocupado por aliens. Así que cuando comienza el juego tú eres un guardián en esta ciudad, y vas a iniciar un viaje de exploración para descubrir qué ha pasado, por qué se derrumbó la civilización y por qué han llegado estos aliens.

Nos han explicado que _Destiny_ combina las mecánicas de un FPS y elementos de exploración, ¿qué es lo que predomina en el juego?

Lo más importante es que se trata de un FPS de acción de Bungie. Somos conocidos por hacer grandes shooters, pero creo que los elementos que estamos añadiendo a *Destiny* lo hacen muy diferente. Cuando vas por el mundo de *Destiny*, puedes llegar a zonas públicas y encontrar a gente que está en el mismo lugar. Puede que estén cumpliendo tu misma misión, o puede que sea una misión diferente, quizá sólo están buscando materiales para mejorar su arma. No hay lag, ni pantallas de carga, y entonces vas a experimentar una partida cooperativa, como batallas a gran escala contra un enemigo gigante. Si escoges no acompañarles, simplemente continúas y puedes salir a explorar. Es una expresión de la libertad para decidir que tendrán los jugadores en este título.

> **"CONFIAMOS EN QUE LA EXPERIENCIA SEA SIMILAR EN TODOS LOS SISTEMAS"**

Así que no hay una diferencia clara entre el modo multijugador y la campaña individual

Hay una gran variedad de actividades de alta intensidad y de baja intensidad. Queríamos ofrecer distintos tipos de acciones, independientemente de cómo te sientas, y con la posibilidad de modificar tu personaje. Entonces no hay barreras entre la campaña en solitario y el modo multijugador.

El mundo de _Destiny_ se encuentra en constante cambio y es persistente. ¿Aparecerán futuros escenarios, como en los MMO?

Lo que estamos mostrando en el E3 sólo es uno de los lugares que los jugadores pueden visitar, y cuando el juego esté disponible, que va a ser simultáneamente en PS3, PS4, Xbox One y Xbox 360, va a venir con un montón de actividades para los jugadores. con el tiempo aparecerán nuevas actividades. Creemos que el mundo de *Destiny* va a crecer, cambiar y evolucionar, a medida que los jugadores cambian y evolucionan sus personajes.

¿Qué diferencias tendrá la experiencia en consolas de nueva generación y la experiencia en PS3 y Xbox 360?

Hemos estado trabajando en este juego muchos años. Es nuestro primer juego multiplataforma en mucho tiempo, así que hemos trabajado en un nuevo motor que nos permita desplegar todas las cosas que queremos en todas las plataformas, actuales y futuras, pero como el juego está en versión pre alfa, no podemos hablar más que las experiencias mostradas en el E3. Confiamos en que la experiencia en todas las plataformas sea similar.

En un tipo de juego tan abierto, y que depende tanto de la personalización de los jugadores, ¿qué importancia tiene la historia?

En *Destiny* vas a tener tu propia historia épica, en la que descubres los misterios sobre lo que ha pasado, y aprendes sobre la edad de oro y el derrumbamiento. Y eso es una parte importante del argumento. Pero creemos que la historia más importante es la que vive cada jugador, de forma individual: adónde irás hoy, qué quieres hacer, cómo vas a cambiar a tu personaje, si vas a jugar con amigos... Creemos que esa es la parte más difícil, que los jugadores escojan lo que quieren hacer después.

¿Hasta qué punto tendremos libertad para crear nuestras armas y equipo, para presumir de ello frente a otros jugadores, como se vio en la demo de la conferencia de Sony?

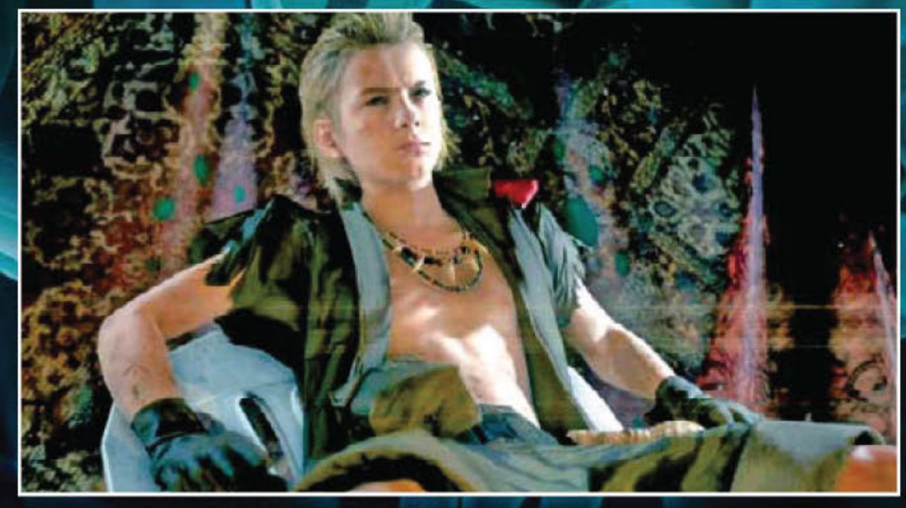
Seremos capaces de encontrar diferentes objetos para modificar las armas y equipo. Cuanto más los utilicemos en el juego, mayor potencial podemos obtener de estos materiales. Así que habrá distintos tipos de armas y armaduras accesibles en *Destiny*, tal y como hemos mostrado con esta demo para el E3.

→PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360 →Konami →Sin confirmar

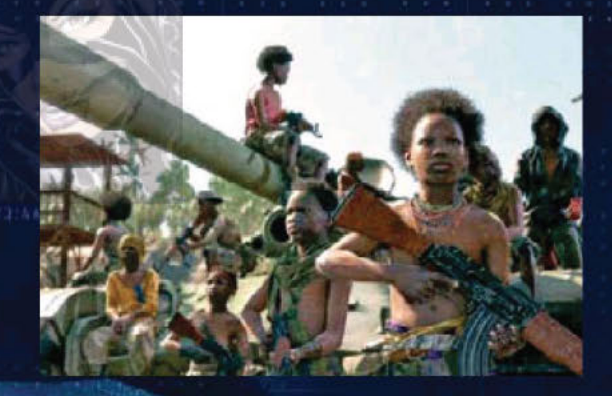
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

El maestro de la infiltración llega al mundo abierto

MGSV SERÁ UN "SANDBOX" o mundo abierto, en el que tendremos libertad total para cumplir las misiones, elegir la forma de afrontarlas, conducir vehículos...



ELI ES UNO DE LOS NUEVOS PERSONAJES y las "malas lenguas" apuntan a que podría ser Liquid de joven. ¿Veremos también a Pyscho Mantis o Snake "niños"?



CLIMATOLOGÍA VARIABLE, ciclo noche/día, nuevas habilidades y gadgets... *MGSV* traerá novedades en todos los frentes.

HA BASTADO UN TRAILER DE 9 MINUTOS para que *MGSV* se haya convertido en uno de los juegos clave del E3. En el vídeo, aparte de confirmarse que saldrá tanto en PS4 como en Xbox One (y PS3 y Xbox 360), *The Phantom Pain* ha mostrado algunas de sus mecánicas. Como en otros sandbox, tendremos diversas misiones para activar a la vez y, dentro de ellas, podremos elegir si matamos o no a ciertos personajes, lo que afectará al resto de misiones. Tampoco faltarán opciones típicas en los mundos abiertos, como diferentes tipos de vehículo que podemos conducir (un jeep, un caballo...), ciclo noche/día o climatología variable (se mostró una tormenta de arena impresionante) o una gran libertad para afrontar las misiones como queramos, pudiendo elegir desde el equipo a utilizar al modus operandi (acción, sigilo...).

En este sentido, la táctica será más importante que en ninguna otra entrega. "Punished Snake" (el posible nombre en clave de Big Boss en esta misión) contará con nuevas habilidades: ocultarse tras el costado de su caballo, lanzarse en plancha al suelo, un CQC mucho más dinámico...

SOBRE LA HISTORIA NO SE HA CONFIRMADO NADA, aunque por el tráiler se pueden deducir algunas cosas: la misión de Snake consistirá en rescatar a Master Miller para volver a levantar una milicia privada y luchar contra sus nuevos enemigos. Estas tropas enemigas parecen estar lideradas por el misterioso Skull Face, quien tiene a su cargo un enorme ejército en el que no falta el clásico escuadrón "especial", aquí bautizado como "Aquellos que no existen". Eso sí, el juego será el más "duro" y explícito de toda la saga, y ya en el tráiler no se ha escatimado en detalles "bestias", como extraer un paquete del estómago de un/una joven (que bien podría ser Paz), ejércitos de niños-soldado, ejecuciones...

LA PLATAFORMA a la que pertenecen las imágenes tampoco se ha especificado, pero Kojima ha asegurado que en PS4 y Xbox One el juego lucirá aún mejor. Lo que sí se ha confirmado es quién será la nueva voz de Big Boss (Kiefer Sutherland, de "24") o el tema central del juego, llamado "Sins of the Father", interpretado por Donna Burke (quien también puso voz al de *Peace Walker*).

OPINIÓN

Candidato a mejor juego del E3 2013

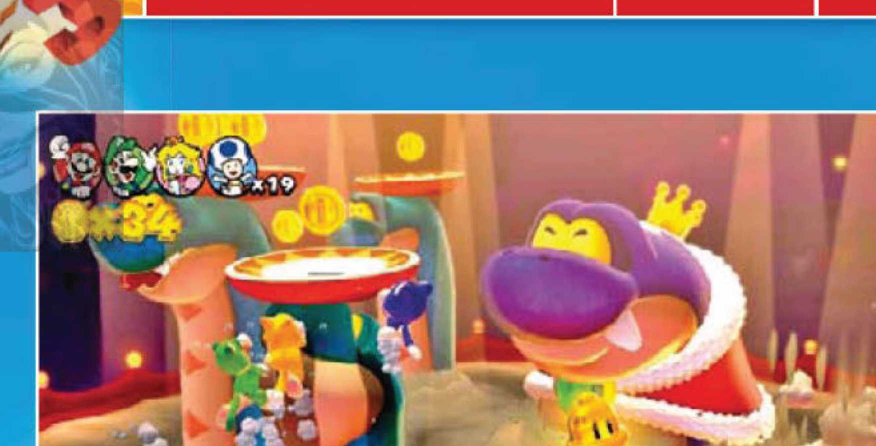
Un año más, Kojima lo ha vuelto a hacer. Ha bastado un simple trailer para convencernos de que *MGSV* ha sido uno de los juegos más importantes de la feria, tanto por calidad técnica (pocos juegos han sorprendido tanto) como por la "ruptura" jugable que va a suponer respecto a anteriores entregas.

¿QUÉ VA A PASAR CON *MGS GROUND ZEROES*?

Kojima Productions no ha aclarado en el E3 si *Ground Zeroes*, que será el "prologo" de *The Phantom Pain*, se venderá junto o por separado. En diversas entrevistas, Kojima ha dejado caer que aún no han decidido cómo enfocarlo, pero ha vuelto a insistir que ambos, juntos, forman *MGSV*. Si tuviéramos que apostar, nosotros diríamos que los veremos a la venta por separado...

GROUND ZEROES hará las veces de prólogo de *The Phantom Pain* y transcurre 9 años antes. Será como un "tutorial"...

EL MUNDO ABIERTO y sus opciones (conducir vehículos, libertad...) también estarán en *GZ*, pero "a menor escala).



LA ESTÉTICA Y LA JUGABILIDAD están claramente inspiradas en las de *Super Mario 3D Land*, el excelente juego que apareció en 3DS a finales de 2011.

EL NUEVO DISFRAZ DE GATO permitirá trepar por las paredes y los banderines de final de fase, lanzar arañazos a los enemigos y corretear a gran velocidad.

→ Wii U → Nintendo → Diciembre

SUPER MARIO 3D WORLD

La mascota italiana ya es gato viejo

EL GRAN ICONO DE NINTENDO NO SE PERDIÓ LA CITA del E3. Se sabía que la Gran N iba a anunciar un nuevo título de Mario para Wii U, pero pocos preveían que fuera a ser una secuela de *Super Mario 3D Land*. Lo único que se conocía era que iba a ser una aventura tridimensional y que se estaba encargando de ella Nintendo EAD Tokyo, el estudio que firmó las dos entregas de *Super Mario Galaxy* para Wii y, precisamente, el citado título de 3DS. Los pronósticos apuntaban a alguna revolución como el viaje galáctico de hace unos años, pero se ha optado por una apuesta sobre seguro.

Super Mario 3D World será, a todas luces, una traslación a sobremesa del planteamiento de 3DS. Es decir, los niveles contarán con un desarrollo frenético, donde no tendremos que recolectar las típicas 120 estrellas, sino llegar al banderín del final del nivel en el menor tiempo posible, y mejor si es tocando la bola de color que corona su parte superior.

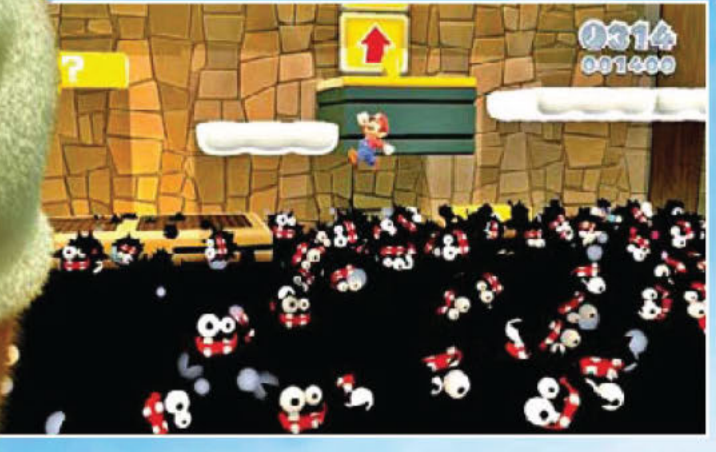
→ **EL JUEGO TENDRÁ UN DESARROLLO EN 3D,** pero la cámara no se situará tras el personaje, sino que adoptará una perspectiva lateral. No será lo único recuperado de la filosofía de *Super Mario 3D Land*, pues, para que los niveles resulten más desafiantes, tendremos que buscar las tres monedas-estrella

LAS TUBERÍAS INVISIBLES, una de las novedades, darán lugar a mecánicas inéditas, en especial en forma de puzles.

OPINIÓN

Sin ser rompedor, es pura diversión

Nuestro fontanero sigue en plena forma. Técnicamente, no resulta tan espectacular como lo fue *Mario Galaxy* en su día, pero la recuperación de ideas de *3D Land* y la suma de un multijugador para cuatro son motivos de alegría. Esperemos que no sea demasiado facilón.



que habrá escondidas. Del mismo modo, el apartado técnico se caracterizará por el tremendo colorido y por la variedad de los escenarios. El control, por su parte, será bastante clásico, pero hará uso del potencial táctil del Gamepad, cuya pantalla servirá para encontrar bloques ocultos o detener a los enemigos.

Entre las novedades, destacará la presencia de un disfraz inédito hasta ahora: el de gato, que se activará al recoger un ítem con forma de campana. Gracias a él, podremos arañar, trepar por diversas superficies y correr a cuatro patas a toda velocidad. También estará el disfraz de bloque de monedas de *New Super Mario Bros 2*, que nos hará soltar oro a cada paso que demos.

EL MULTIJUGADOR SERÁ EL PLATO FUERTE del título. Cuatro usuarios podrán compartir andanzas, con un Gamepad y tres Wiimotes (por ahora, no se ha confirmado que vaya a soportar online, aunque esperemos que así sea).

Además de Mario, habrá otros tres personajes, cada uno con unas habilidades. Luigi contará con un salto más largo, Peach podrá planear con su falda y Toad tendrá un gran sprint. La cooperación será vital. Por ejemplo, habrá zonas donde los cuatro deban pulsar bloques a la vez, saltos coordinados, toma de impulso botando sobre los demás, bolas de nieve que podremos pasarnos... Con el precedente de *New Super Mario Bros U*, la diversión está garantizada.

EL POTENCIADOR GATUNO será una de las novedades. Este disfraz se unirá a otros por todos conocidos, como el de la flor de fuego o el del mítico mapache.

EL MULTIJUGADOR HACE SU DEBUT TRIDIMENSIONAL

Tradicionalmente, los juegos de Mario han estado enfocados a una experiencia de un solo usuario, pero de un tiempo a esta parte Nintendo ha convertido al fontanero en un adalid del multijugador, gracias a la subsaga *New*, que tiene un desarrollo en 2D. Los *Mario Galaxy* de Wii ofrecían la posibilidad de que una segunda persona usara el puntero del Wiimote para recoger estrellas, pero era algo meramente anecdótico. Por eso, la nueva entrega de Wii U supondrá el estreno del multijugador para cuatro usuarios en un juego tridimensional de Mario. Su tono cooperativo recordará mucho al de *New Super Mario Bros U*.

→PS3, Xbox 360, Wii U, PC, PS4, Xbox One →Ubisoft →31 de octubre

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

El credo verdadero es el de la piratería

HACE TRES SIGLOS, el mar Caribe estaba dominado por los hombres más sanguinarios y crueles que quepa imaginar. Era la edad de oro de la piratería. Tras la breve introducción de los barcos que vimos en *Assassin's Creed III*, Ubisoft decidió que la siguiente entrega debía seguir la estela marítima que ya trazó Connor. Así, el protagonista será Edward Conway, un corsario de la Armada británica convertido en uno de los piratas más crueles y sanguinarios del Caribe, que se codeará con leyendas del mar como Edward Teach "Barbanegra", Benjamin Hornigold, Charles Vane o Calicó Jack. Como era de esperar, su lucha por la gloria y su intento de instaurar una república pirata le sumergirán de lleno en la sempiterna guerra entre asesinos y templarios.

Si en la tercera entrega se introdujeron los escenarios naturales como contrapunto a las ciudades, esta vez la naturaleza tendrá un papel fundamental. Visitaremos tres ciudades principales, que serán Kingston, La Habana y Nasáu, pero los mayores cambios del juego vendrán de la mano del gigantesco mundo abierto que será el mar Caribe, por el que podremos navegar viento en popa a toda vela. En total, habrá 75 localizaciones diferentes, entre las que se incluirán también junglas, cuevas y ruinas.

→LAS MISIONES SERÁN MÁS VARIADAS QUE NUNCA, gracias a la importancia del agua y los navíos Podremos abordar galeones, cazar ballenas, dar receta de "cañón" a los barcos enemigos, bucear para investigar tesoros hun-

OPINIÓN

La dificultad de innovar año a año

Desde que Ubisoft decidió exprimir anualmente esta gallina de los huevos de oro, la saga ha mejorado con cada entrega, pero sin grandes revoluciones. Esta vez, con el mar Caribe y los navíos como protagonistas, parece que puede seguir la tendencia de dar otro pasito más.

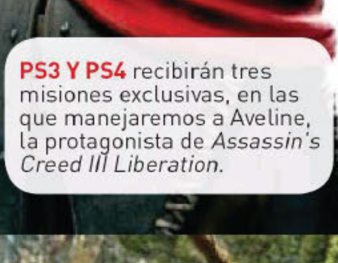
EDWARD CONWAY será más sanguinario que los protagonistas de entregas anteriores. Tendrá la habilidad de usar espadas gemelas.

didos... A base de hacer saqueos, podremos mejorar nuestro barco con armas más potentes y reclutar a nuevos grumetes para que se unan a la causa.

El sistema de combate seguirá la línea de los juegos anteriores, pero será más fluido y habrá nuevas herramientas con las que liquidar a los piratas y los guardias enemigos. Edward contará con la habitual cuchilla oculta para apuñalar a los enemigos con premeditación y alevosía, pero también tendrá la capacidad para empuñar dos espadas al mismo tiempo y para liarse a tiros con dos pistolones gemelos.

➔ EL MULTIJUGADOR TAMBIÉN CONTARÁ CON MEJORAS, entre las que destacará la llamada función "Game Lab", que permitirá crear experiencias propias, con la opción de elegir las reglas, las habilidades y los condicionantes que queramos. Además, se podrán compartir con otros usuarios, lo cual parece una imitación del genial sistema que se usó en *Far Cry 3*, otro título de Ubisoft.

Black Flag también apostará por la estrategia comercial de mostrarse tanto en la actual generación como en la próxima. De hecho, la demo jugable que se mostró en el E3 corría en una PS4. En ella, se observaba un gran trabajo en el aspecto de la iluminación, con hogueras, rayos de luz colándose entre los árboles de la jungla, proyectiles lanzados por una flota de barcos... En especial, llamaba la atención ver cómo se empezaba a quemar toda una zona de casas, tras la caída de dichos proyectiles, mientras Edward huía a base de saltos. El motor también rendirá especialmente bien a la hora de recrear el oleaje del mar y la vegetación de las zonas de jungla.



PS3 Y PS4 recibirán tres misiones exclusivas, en las que manejaremos a Aveline, la protagonista de *Assassin's Creed III Liberation*.

LOS SALTOS PLATAFORMEROS serán tan importantes como siempre. Parece que esta vez, en vez de atalayas, habrá numerosos saltos de fe desde mástiles de barco.

EL MULTIJUGADOR contará con un modo en que podremos crear nuestras propias partidas y compartirlas. Se podrán elegir tanto las reglas como las habilidades.

→PS3, Xbox 360, Wii U, PC, PS4, Xbox One →Ubisoft →22 de noviembre

WATCH DOGS

El smartphone es el arma del futuro

EL GÉNERO DEL SANDBOX GRANDILOCUENTE se volverá a poner de moda este otoño, y la original propuesta de este título de Ubisoft Montreal dará mucho que hablar. En un futuro no muy lejano, Chicago se habrá convertido en una ciudad pseudocibernética controlada por un sistema operativo que gestionará toda la tecnología de la urbe y la información de los ciudadanos.

En ese marco, que será la evolución lógica de la importancia creciente que están teniendo los smartphones, aparecerá la figura de Aiden Pearce, un hacker con un oscuro pasado y cuya única motivación es vengarse de quienes hicieron daño a su familia. Así, el juego se desarrollará en un enorme mundo abierto donde podremos hacer lo que queramos. La propuesta puede parecer similar a la de *Grand Theft Auto*, debido a su ambientación en una gran ciudad, al gran número de misiones o al manejo de numerosos vehículos, pero nada más lejos de la realidad.

Watch Dogs será una vuelta de tuerca dentro del género del sandbox, ya que el protagonista contará con una especie de smartphone que dará lugar a multitud de estrategias con las que superar las misiones.

→EL HACKEO DEL SISTEMA OPERATIVO DE CHICAGO será la clave para salir con vida de cualquier situación que se presente. Aiden Pearce podrá acceder a cuentas bancarias de los transeúntes que vea en los cajeros, acceder a cámaras de seguridad, alterar el funcionamiento de las luces de los semáforos, detener el avance

OPINIÓN

Un sandbox muy fresco y distinto

Watch Dogs ya fue uno de los grandes triunfadores del E3 2012 y, este año, ha confirmado su poderío. No sabemos si será capaz de estar a la altura del ya cercano *GTA V*, pero el uso del smartphone en una ciudad tecnológica da pie a infinidad de situaciones. Excelente.

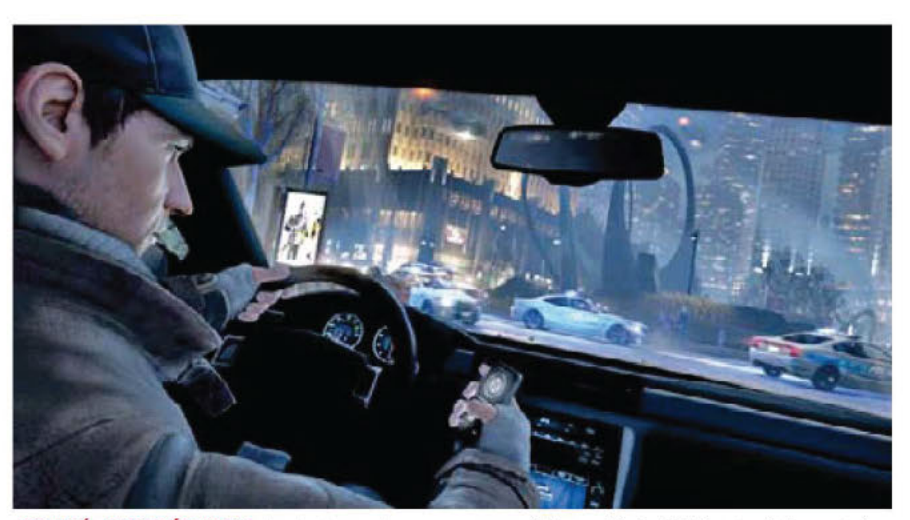
LA CIUDAD DE CHICAGO será un gran entramado tecnológico. Con un smartphone, se podrá hackear casi todo, para así sacar ventaja.

de un tren para poder subirse, levantar pilones del suelo, apagar las luces de las farolas, activar aspersores antiincendios... Habrá decenas de elementos que hackear, lo que se traducirá en una gran variedad de situaciones para superar las misiones o distraer a la policía para escapar.

En el E3 se anunció, además, que el juego contará con un multijugador que se combinará con la experiencia para un jugador. Así, puede que nos topemos con otro usuario que intente hackearnos, en cuyo caso deberemos identificarlo e ir por él. Del mismo modo, también nosotros podremos hackear a otros. Cada usuario será Aiden Pearce en su propia pantalla, pero en la pantalla de los demás su apariencia será la de un ciudadano corriente, para que resulte desafiante. En buena medida, el planteamiento recuerda al del multijugador de *Assassin's Creed*: cazar y no ser cazado, con el factor sorpresa por bandera. Por otra parte, el juego será compatible con sistemas móviles, para que podamos hacer cosas aunque no estemos en la consola.

➔ EL APARTADO TÉCNICO DE LA AVENTURA será de auténtico infarto. Habrá versiones para la actual generación y para la próxima, pero en ambos casos el motor gráfico Disrupt lucirá de maravilla. El tamaño de la ciudad será considerable, y podremos incluso entrar en edificios y subir a los tejados. En la demo que se mostró, el efecto de la lluvia era apabullante, igual que las escenas CGI que narrarán la historia, cuyo fotorrealismo será de película.

TENDREMOS UNAS 30 ARMAS, entre ellas esta porra. Habrá técnicas como dar una patada por detrás a un enemigo y, justo después, dispararle en la nuca.



HABRÁ 65 VEHÍCULOS, tanto terrestres como acuáticos. Ubisoft Montreal ha estado en contacto con Ubi Reflections, creadores de *Drive*, para que el manejo sea real.

JODIE HOLMES, una joven entrenada por la CIA, contará con la ayuda de un misterioso y poderoso ser del más allá.

PS3 → Sony → 11 de octubre

BEYOND DOS ALMAS

Una aventura del más allá

QUANTIC DREAM, el estudio que firmó el fantástico *Heavy Rain*, vuelve a la carga con otra historia interactiva que nos pondrá los pelos de punta. El foco estará localizado en Jodie Holmes, una joven misteriosamente conectada con un ente sobrenatural del más allá, llamado Aidan. Esa peculiaridad hará que la CIA se interese por ella y la reclute para su programa de entrenamiento militar. Así, veremos una gran parte de su vida, desde niña hasta casi adulta, mientras la agencia del gobierno estadounidense la envía a cumplir misiones a lugares tan peligrosos como Somalia. El argumento contará con un fuerte recubrimiento emocional y giros de guión de lo más interesantes. A ello, se unirá un apartado visual que marcará el techo de PS3.

Las mecánicas del juego serán una evolución de las que vimos en *Heavy Rain*, pero con algo más de acción. En vez de haber QTE al uso, a menudo, la imagen entrará en una especie de "tiempo bala", pero no habrá indicaciones de qué botón pulsar, sino que, a partir del movimiento de Jodie en la pantalla, deberemos intuir hacia dónde mover los joysticks. Del mismo modo, Aidan tendrá un gran peso, pues podrá poseer a la gente, mover objetos o provocar temblores.

EL DESARROLLO abarcará buena parte de la vida de Jodie: de los 8 a los 23 años.

OPINIÓN

David Cage está de vuelta

El estudio Quantic Dream, liderado por David Cage, ha firmado juegos de culto como *Heavy Rain o Fahrenheit*, y parece que con *Beyond: Dos Almas*, volverá a suceder lo mismo. El apartado técnico es propio casi de una película y la historia de Jodie y su amigo "imaginario" Aidan dará mucho que hablar en octubre.

LAS EMOCIONES estarán a flor de piel. De vez en cuando, habrá que tomar decisiones.

SOLDADOS Y TITANES serán los protagonistas del primer juego de Respawn, formado por exmiembros de Infinity Ward.

➔ **Xbox 360, Xbox One, PC** ➔ **Electronic Arts** ➔ **Primavera de 2014**

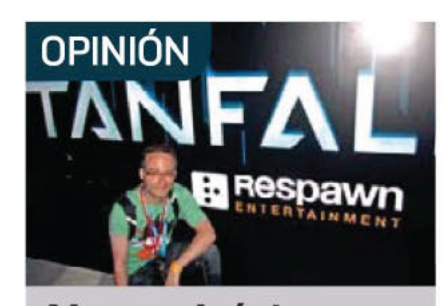
TITANFALL

Cuando Halo y Call of Duty se juntan

DESDE QUE JASON WEST Y VINCE ZAMPELLA abandonaron Infinity Ward (el estudio que inició la leyenda de *Call of Duty*) para fundar Respawn Entertainment, no se había sabido en qué estaban trabajando. El nuevo estudio ha optado por mantenerse en el género del shooter en primera persona, combinando un sistema de disparos a lo *Call of Duty* con elementos de *Halo*, como los jetpacks, los "mechas" o la ambientación futurista. Electronic Arts será quien publique el juego, y lo hará sólo en las consolas de Microsoft y en PC.

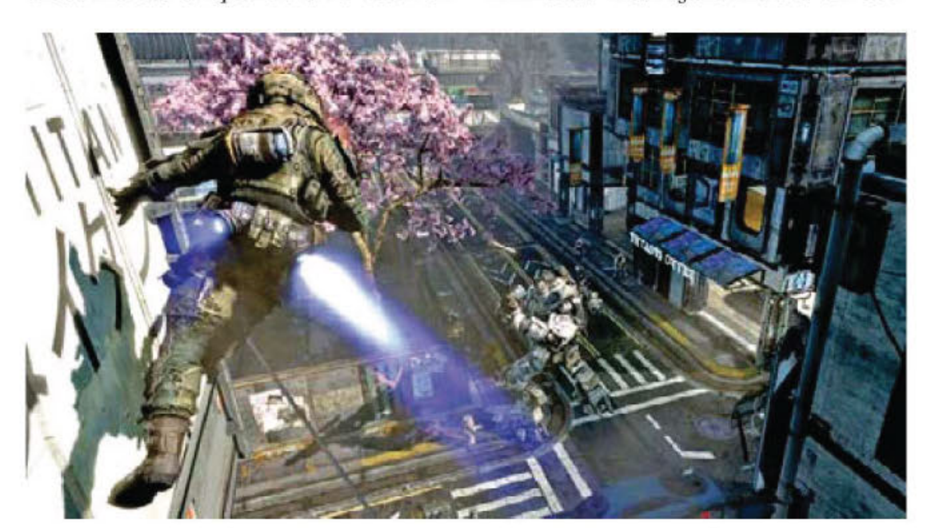
El multijugador será el punto fuerte, pues, según sus desarrolladores, la línea entre el online y la campaña estará muy difuminada. Manejaremos a un soldado de a pie con un sistema de apuntado bastante clásico, pero a eso se unirá la presencia de los llamados titanes, unos enormes robots de combate que, además de disparar, podrán detener las balas o aplastar a los soldados de un puñetazo, como si fueran hormigas. El motor gráfico contará con un grado de fluidez y detalle, a la altura de lo esperado.

OPINIÓN



No es el típico shooter clónico

El desarrollo de las batallas recuerda al de *Call of Duty*, con su típico sistema de puntuación, pero nuestras impresiones han sido muy positivas al jugarlo. Hay una gran cantidad de acciones que ejecutar con el titán, y eso hace que no sea un shooter más, lo cual se agradece.



ESTE PEQUEÑO JETPACK será una de las claves de la jugabilidad. Gracias a él, los soldados podrá acceder a sitios elevados o encaramarse a los poderosos titanes.

HABRÁ DOS BANDOS ENFRENTADOS en la guerra de *Titanfall*. Por un lado, habrá una corporación interestelar; por otro, una milicia. El estilo será muy futurista.

→ PS3, Xbox 360, PC, PS4, Xbox One → Activision → 5 de noviembre

CALL OF DUTY GHOSTS

La guerra es muy perra

LA DEMO DE CALL OF DUTY GHOSTS nos mostró tres de los niveles de la campaña. De los dos primeros, No Mans Land e Into the Deep, os hablamos el mes pasado (el nivel del "perrete" y el acuático). La novedad fue Federation Day, una fase ambientada en Caracas durante una noche de celebración, lo que nos hizo pensar que Venezuela sea probablemente la responsable del ataque a EE.UU. en el juego. Nuestro protagonista y su hermano (dos miembros recientes de los Ghosts, una especie de resistencia) tenían que descender por una fachada usando tirolinas mientras acababan con varios enemigos. El estilo era algo más pausado de lo habitual, haciendo hincapié en el sigilo, siendo cautelosos y haciendo un buen uso de nuestro cuchillo (no de un modo tan sangriento como en *Black Ops*). En la siguiente secuencia, los Ghosts tenían que escapar de un edificio a punto de derrumbarse mientras esquivaban todo tipo de obstáculos. Unos cuantos tiros después, la demo llegó a su fin.

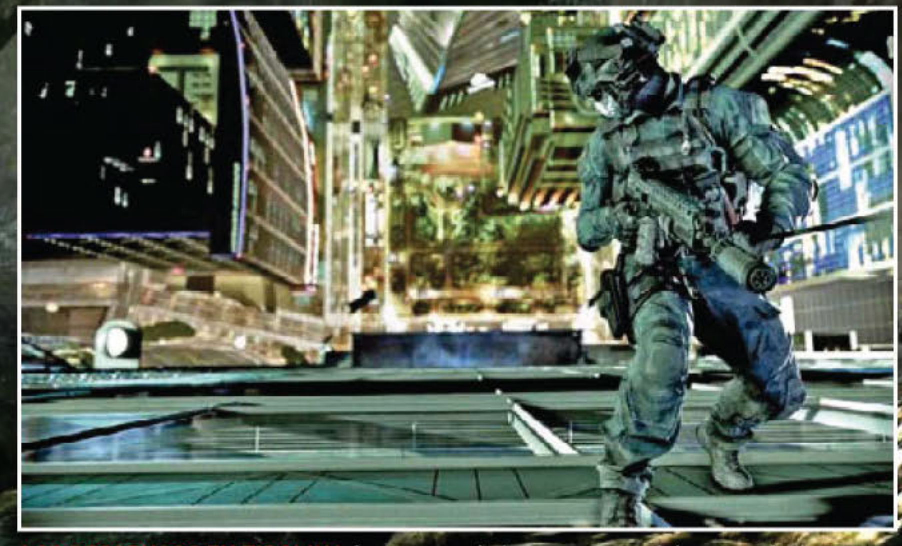
Visto lo visto, la lucha entre los dos grandes shooters bélicos del mercado parece que este año estará más reñida que nunca, aunque no estamos seguros de si es por el aumento de calidad del nuevo *Battlefield* o por lo poco que nos ha impresionado *Call of Duty Ghosts* hasta el momento.

OPINIÓN

Salto tecnológico

Nos da la sensación de que esta nueva entrega será un refrito de grandes momentos de otras entregas, aunque aún es pronto para saberlo. Eso sí, el salto tecnológico, gracias al nuevo motor, nos ha dejado realmente sorprendidos, sobre todo en zonas como la jungla, por ejemplo.

LAS POSIBILIDADES TÉCNICAS de las nuevas consolas permitirá que *Call of Duty Ghosts* nos ofrezca un verdadero espectáculo visual en 60 fps y 1080p. ¡Por fin!



LOS DESCENSOS EN TIROLINA fueron una de las sorpresas del nuevo nivel mostrado. Habrá que descender al tiempo que eliminamos enemigos en silencio.

LA CAMPAÑA mostrará la historia del escuadrón Tombstone y nos conducirá desde Azerbaiyán hasta China.

→ PS3, Xbox 360, PC, PS4, Xbox One → Electronic Arts → 31 de octubre

BATTLEFIELD 4

La batalla está preparada

EL EQUIPO TOMBSTONE volvió a enseñar la cara en el E3, tras haberse anunciado su juego en marzo. En primer lugar se mostró un nuevo pasaje de la campaña ambientado en alta mar: el grupo de militares, con el soldado Recker a la cabeza, debía abordar un portaaviones antes de que se hundiera. Dentro del barco se producían varios tiroteos y luego el navío se resquebrajaba en dos, obligando a los protagonistas a tirarse al mar y hacer uso de una pequeña barcaza, lo que confirma la presencia de fases navales en el juego. Sin embargo, lo más destacado fue la presentación en sociedad del multijugador, con el llamado modo Commander, que soportará hasta 64 usuarios simultáneos, divididos en dos bandos, de modo que habrá un jugador encargado de dar órdenes en cada uno de ellos para encauzar la partida.

La destrucción de los escenarios, que tendrá un uso táctico, será una de las claves. Podremos romper parapetos, tirar pilares de carga para lograr que se derrumbe un techo e incluso tumbar un rascacielos entero. En cuanto al apartado gráfico, correrá a 60 fps, muy fluido.

LOS VEHÍCULOS permitirán desplazarse por tierra, mar y aire. Serán muy variados.

Situaciones muy variadas

Probamos el multijugador, en una batalla de 64 jugadores en Shanghái. La destrucción del escenario sigue siendo "selectiva", como en *Battlefield 3*, pero la variedad de situaciones es tremenda, con unidades de todo tipo implicadas y una disposición urbana (con rascacielos o un río) que no habíamos visto nunca.

LOS HÉROES de Nintendo volverán a librar peleas para hasta cuatro jugadores en las que habrá que echar a los rivales del escenario.

→Wii U / 3DS →NINTENDO →2014

SUPER SMASH BROS.

¡Batalla entre consolas!

EL COLOSAL CROSSOVER DE LUCHA de Nintendo no solo mezclará personajes, sino también consolas por primera vez: el nuevo *Super Smash Bros.* llegará en versiones para Wii U y 3DS. Habrá juego multijugador entre ambas consolas e incluso usaremos la 3DS como mando para la versión Wii U.

El elenco de héroes confirmados (solo 11 de momento, pero se esperan muchos más) también es el mismo en ambas máquinas. A Mario, Pikachu y compañía se unirán tres nuevos personajes: Aldeando, de *Animal Crossing* (armado con pala y red para atrapar enemigos), la Entrenadora del *Wii Fit* (Prodigio del fitness y el yoga) y... Mega Man. El robot de Capcom es la primera estrella invitada confirmada, y exhibirá los ataques robóticos que "roba" a sus enemigos en sus juegos. No obstante, las versiones tendrán diferencias: la estética en 3DS será "cel-shaded" y hay escenarios que, al menos de momento, solo se han mostrado en una consola, como los basados en *Zelda Spirit Tracks* y *Super Mario 3D Land* en 3DS, o los de *Zelda Skyward Sword* y *Animal Crossing* en Wii U.

MEGA MAN, el héroe de Capcom, es hasta ahora la mayor sorpresa del elenco.

OPINIÓN

Diversión conectada

Los combates multijugador siguen siendo divertidísimos y la ambientación se disfruta por sí misma (es toda una declaración de amor a Nintendo). Las posibilidades de conectar Wii U y 3DS, con multijugador incluido e intercambio de desbloqueables, añadirán una dimensión más al juego.

THE ORDER 1886 será un shooter en tercera persona ambientado en una versión alternativa de Londres.

→ **PS4** → **Sony Santa Monica** → **Sin confirmar**

THE ORDER 1886

Reescribiendo el pasado

UNO DE LAS ESTRELLAS EXCLUSIVAS DE PS4 y que dejó con la boca abierta a los asistentes a la conferencia de Sony, fue lo nuevo de Santa Monica Studios y Ready at Dawn, creadores de las versiones de sobremesa y portátiles de *God of War*. *The Order 1886* será un shooter en tercera persona ambientado en una versión alternativa del Londres victoriano. A simple vista, en este pasado modificado y steampunk veremos un gran salto tecnológico, que permite a los humanos contar con naves de vapor voladoras o un arsenal muy adelantado a su tiempo, aunque habrá un cambio aún más notable. Y es que nuestros protagonistas serán miembros de una orden encargada de proteger a la humanidad de monstruos malignos. Aunque no han confirmado si será un juego cooperativo, todo parece indicar que sí. Cada personaje contará con distintos tipos de arma: una especie de lanzacohetes, una escopeta y hasta un lanzarayos. Además, el espectacular tráiler de presentación estaba realizado con el motor del juego, lo que nos garantiza que tendrá un aspecto alucinante.

EL ARSENAL retrofuturista incluirá escopetas, descargas eléctricas o lanzacohetes.

OPINIÓN

Una exclusiva formidable

Hemos visto muy poco de The Order 1886, pero el aspecto estético, mezcla de steam punk y Londres victoriano (que nos recuerda a Dishonored) nos ha encantado. El nivel gráfico y el argumento, que nos pondrá a luchar contra fuerzas sobrenaturales, tienen muy buena pinta. ¿Alguien dijo hombres-lobo?

LOS BANDIDOS intentarán plantarle cara al mítico Mad Max, pero éste les dará lo suyo, ya sea a pie o en coche.

→PS3, Xbox 360, PC, PS4, Xbox One →Ubisoft →2014

MAD MAX

Otro loco que vuelve del ostracismo

LA SAGA DE CINE MAD MAX vuelve a estar de moda. Está previsto que en 2014 se estrene una nueva película en forma de precuela, y los videojuegos también recibirán una versión renovada del mítico personaje, al que ya vieron hace más de veinte años. El desarrollo está corriendo a cargo de Avalanche Studios, responsable de *Just Cause 2*. Así, el juego ofrecerá una experiencia de acción en tercera persona, ambientada en un mundo postapocalíptico. Allí, el protagonista, un guerrero solitario, deberá luchar para sobrevivir a los ataques de los bandidos y escapar de The Wasteland.

El título nos situará en un mundo abierto, donde los vehículos serán la clave para sobrevivir y donde habrá que hacer frente a la hostilidad climatológica. Así, podremos construir nuestro propio vehículo de combate, eligiendo entre distintos chasis, motores y armas. Por supuesto, no todo será conducir, pues también habrá combates cuerpo a cuerpo y buenas dosis de disparos. Saldrá tanto en la actual generación de consolas como en la próxima.

OPINIÓN

Una saga para los más nostálgicos

Siguiendo la línea de mundos abiertos como los de *Borderlands* o *Rage*, este violento juego puede dar de sí. Los vehículos tendrán una gran importancia y, teniendo en cuenta que se desarrollará en un mundo desértico, puede resultar muy diferente a otros exponentes del género.

LOS VEHÍCULOS serán primordiales para sobrevivir en el mundo abierto de The Wasteland. Habrá un clima hostil y los merodeadores siempre estarán al acecho.

MAD MAX será el protagonista de la aventura, que tendrá un desarrollo en tercera persona. Su meta será recuperar el interceptor que le han robado los saqueadores.

UNA DE LOS MEJORES RPG de los últimos años regresará en 2014, en exclusiva para la next-gen. No hará falta haber jugado a los dos títulos anteriores para disfrutarlo.

→PS4, Xbox One, PC →CD Projekt Red →2014

THE WITCHER 3

El punto final a una gran trilogía

GERALT DE RIVIA YA VISLUMBRA la última etapa de la épica búsqueda de sus seres queridos. En este cierre a la trilogía rolera del estudio polaco CD Projekt Red, viajaremos por un mundo abierto de dimensiones gigantescas (según sus desarrolladores, de un tamaño 30 veces superior al que se vio en la segunda entrega), lo que obligará a tener siempre a mano un buen caballo o un navío, pues podremos viajar por el mar y llegar a diversos archipiélagos. Por el camino, nos enfrentaremos con todo tipo de criaturas, con un sistema de combate muy mejorado.

La historia principal durará 50 horas, a lo que habrá que añadir otras tantas correspondientes a las misiones secundarias. Por si eso fuera poco, habrá tomas de decisiones que afectarán al argumento, lo que hará que sea un título muy rejugable. Técnicamente, el juego será una auténtica bestia. En el tráiler se veían acantilados, pueblos medievales, islas o efectos de lluvia de un realismo extraordinario.

EL MUNDO será 30 veces más grande que el de *The Witcher 2*. Habrá embarcaciones.

OPINIÓN

Un gigantesco mundo abierto

Este E3 ha sido el de los juegos basados en mundos abiertos, gracias a la potencia de las nuevas consolas. La palma se la lleva *The Witcher 3*, que luce de maravilla y que tampoco escatimará en ataques de monstruos salvajes.

OPINIÓN

Muy vistoso, pero un tanto tosco

Fue el primer juego de Xbox One al que pudimos jugar. Es una demostración del músculo técnico que ha alcanzado Crytek con su motor Cry Engine. Por ahora nos parece un título de acción bastante tradicional, que quizás abusa de los QTE, pero su cooperativo puede dar mucho de sí.

→ Xbox One → Microsoft → Noviembre

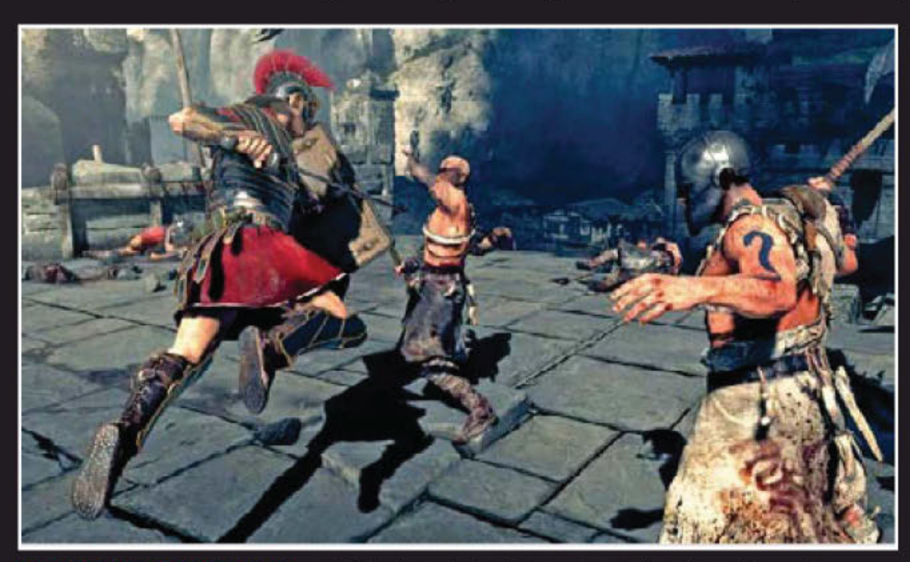
RYSE SON OF ROME

La gloria del imperio aguarda al héroe Marius Titus

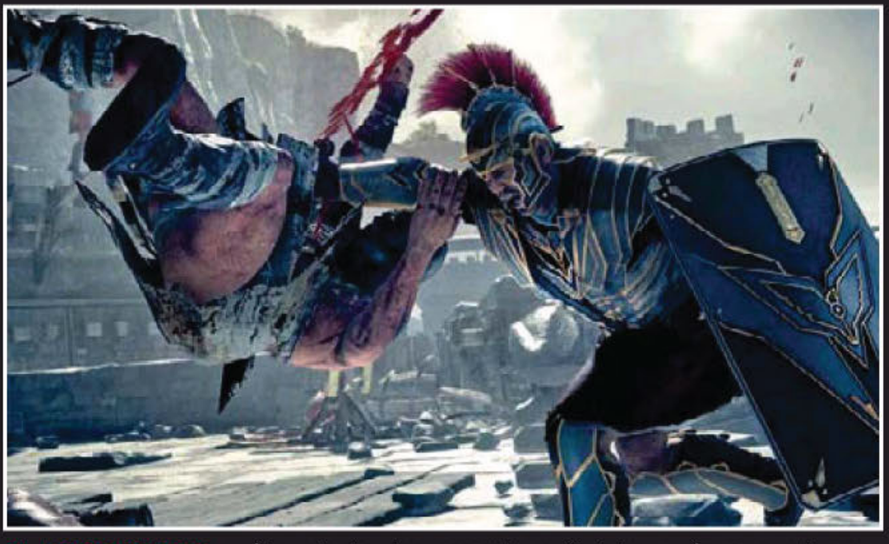
EL ESPLENDOR DEL IMPERIO ROMANO ESTÁ EMPEZANDO A DECAER ante el empuje de los invasores bárbaros, pero Marius Titus, un soldado alistado en el ejército para vengar la muerte de su familia, emergerá del anonimato para convertirse en su salvador.

Ryse: Son of Rome iba a ser un juego para Kinect, pero Crytek ha cambiado de parecer y lo ha convertido en un juego más clásico, con acción en tercera persona y en el que cientos de bárbaros invadirán la pantalla al mismo tiempo. En la demo que se mostró se veía un desembarco en la costa y un asalto a una fortaleza, ante infinidad de enemigos y la caída de bolas de fuego lanzadas desde diversas catapultas. Del sistema de combate llamaba la atención la opción de hacer formaciones en "tortuga" con otros soldados.

El juego nos conducirá por escenarios como Bretaña, Roma y, por supuesto, el coliseo. Precisamente allí se desarrollará el multijugador cooperativo, que, inspirándose en el pasado de Roma, permitirá luchar contra enemigos de lo más salvajes, mientras el populacho ruge a nuestro alrededor. Aunque ya no será un juego pensado para Kinect, sí podremos usar los comandos de voz para pedir descargas de flechas a los compañeros o que bloqueen ataques. Asimismo, habrá compatibilidad con SmartGlass.



EL SISTEMA DE COMBATE, a lo "hack and slash", se apoyará en tres tipos de ataques y en un botón de bloqueo. Con Kinect, daremos órdenes a nuestras tropas.



EL MOTOR CRYTEK será la estrella. Las expresiones faciales serán muy reales y los escenarios se deteriorarán a medida que los bárbaros utilicen sus catapultas.

OPINIÓN

Una sorpresa mayúscula

Este interesantísimo MMO fue uno de los títulos más inesperados del E3. Los gráficos tienen un grado de detalle increíble, en especial a la hora de recrear los daños sobre los escenarios. Puede ser brutal.

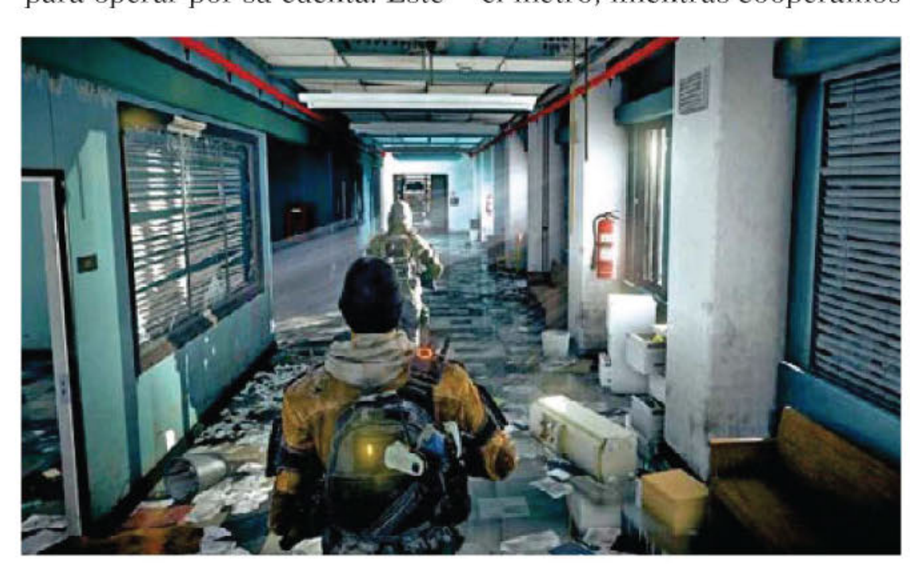
→ PS4, Xbox One → Ubisoft → 2014

THE DIVISION

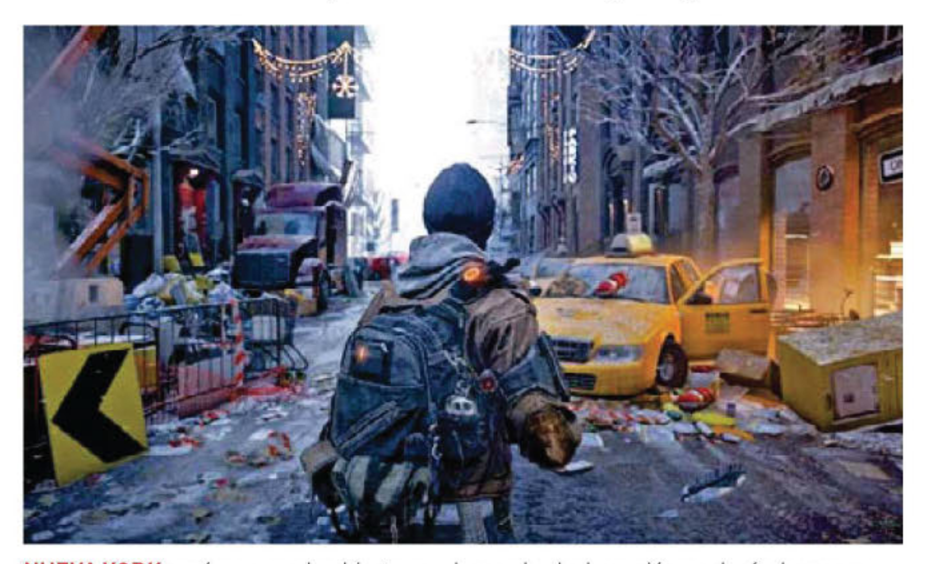
La marca Tom Clancy's abraza el futuro con fuerza

UN VIRUS HA COLAPSADO NUEVA YORK y ha convertido sus calles en una escombrera donde diversos clanes luchan por sobrevivir. Por eso, el presidente de Estados Unidos promulga la directiva 51, que activa La División, una unidad de agentes secretos entrenados para operar por su cuenta. Este juego, que fue uno de los más inesperados del E3, ofrecerá un mundo abierto que combinará acción y rol con un multijugador persistente. Las coberturas serán fundamentales en el control, al estilo de *Gears of War*. Visitaremos enclaves como Central Park, la Estatua de la Libertad o el metro, mientras cooperamos con cualquier usuario con el que nos encontremos. Para reforzar el tono social, habrá compatibilidad con smartphones y tablets, gracias a una aplicación que permitirá controlar a un bot para ver el campo de batalla a vista de pájaro y así prestar ayuda.

Técnicamente, la demo que se mostró fue de lo mejor de la feria. El motor Snow Drop nos deleitará con una espectacular adaptación nevada de Nueva York, pero será a la hora de recrear los detalles donde más dé de sí: los coches que usemos como parapeto se llenarán de agujeros de bala; si un coche tiene la puerta abierta, el protagonista la cerrará al pasar junto a ella...



EL GRADO DE DETALLE está a la vanguardia de lo que se vio en la feria. El motor Snow Drop se traducirá en unos efectos de luz y destrucción apabullantes.



NUEVA YORK será un mundo abierto en el que el rol y la acción se darán la mano. Podremos entrar y salir de las partidas multijugador en cualquier momento.

EL MECÁNICO NICK RAMOS tendrá que huir de la ciudad de Los Perdidos antes de que el ejército la reduzca a polvo.

→Xbox One →Capcom →Noviembre

DEAD RISING 3

Sé abierto y despedaza a los zombis

UNO DE LOS IMPULSORES DEL FENÓMENO ZOMBI se pasa a los mundos abiertos. *Dead Rising 3* estará ambientado diez años después de la segunda entrega y nos trasladará a Los Perdidos, una ciudad arrasada por un brote zombi. Según Capcom Vancouver, el mapa será más grande que los dos primeros *Dead Rising* juntos y apenas habrá tiempos de carga. Así, además de las típicas combinaciones de armas, los vehículos serán vitales. Al estilo de *Carmageddon,* podremos atropellar a los cientos de zombis que se acumularán en la carretera... pero se nos encaramarán al chasis y nos atacarán por la ventana.

El juego contará con cooperativo online para dos usuarios, de modo que podremos entrar en cualquier partida en cualquier momento. También habrá vínculo con SmartGlass, para cooperar con otra persona y pedir ataques aéreos o consultar la localización de algunos objetos. Además, el juego será compatible con Kinect: el sensor de movimiento permitirá sacudirse a los zombis y hasta provocarlos con la voz.

OPINIÓN

Potente exclusiva para Xbox One

La tercera entrega de este "machacazombis" será un festival. En la demo que se enseñó, se intuía que su mundo abierto puede ser casi tan grande como las acumulaciones de no muertos, a los que será un gustazo derribar de múltiples maneras, sobre todo a bordo de vehículos.

LAS MEZCLAS PARA CREAR ARMAS serán más de un centenar. Mazos, radiales, pistolas, linternas o llaves inglesas serán sólo algunos de los "ingredientes".

LOS ZOMBIS SE AGLOMERARÁN en la pantalla. Podremos distraerlos lanzando bengalas o, si lo preferimos, provocarlos con Kinect a base de insultos.

LA MÍTICA SAGA DE PC se reseteará para ofrecer una experiencia de sigilo y acción que recordará a *Dishonored*.

➔ **PS4, Xbox One, PC** ➔ **Square Enix** ➔ **2014**

THIEF

Es Garret, y lo tuyo es suyo

■ **EIDOS MONTREAL,** el estudio que firmó el estupendo *Deus Ex Human Revolution*, vuelve a la carga. Tras reidear *Tomb Raider*, Square Enix va a resetear ahora la saga *Thief*. Como en los originales de PC, el juego será una aventura en primera persona, con gran libertad para desplazarnos por los escenarios como prefiramos: lanzando garfios, usando cuerdas, saltando por los tejados... El protagonista será Garret, un tipo que empezó a robar para sobrevivir y que ahora sobrevive para robar. Es decir, las misiones consistirán en cometer hurtos, para lo cual será fundamental actuar con sigilo, aunque también se podrá apostar por un estilo más directo.

La Ciudad, un lugar sombrío y de aspecto medieval, será el lugar donde se desarrolle el juego. La estética y el trasfondo de enfermedad de la ciudad recordarán a la Dunwall de *Dishonored*. Para perpetrar los robos, Garret dispondrá de un arco y de poderes como ralentizar el tiempo o identificar objetos con su "mirada de ladrón".

"LA CIUDAD" será un lugar gótico y sombrío. El arco será muy útil para infiltrarse,

OPINIÓN

Sigilo de nueva generación

Jugamos una demo de veinte minutos, en la que comprobamos que el juego tendrá una dificultad considerable. Tiene un sistema de combate original pero el desarrollo recuerda mucho a *Dishonored*... ¿o quizá será al contrario?

LOS COMBATES APOSTARÁN POR LA ACCIÓN directa, algo nuevo en la saga "numerada".

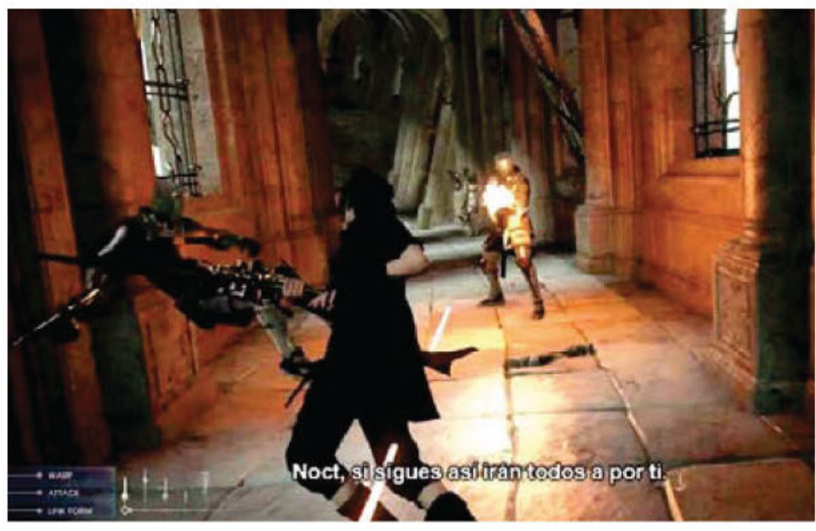
→ PS4 Y XBOX ONE → SQUARE ENIX → 2014

FINAL FANTASY XV

La resurrección de un mito

TRAS UN COMPLICADO DESARROLLO, *Versus XIII* ha cambiado de nombre y desde este E3 oficialmente es *Final Fantasy XV*. Y no es el único cambio: será el primer juego de la compañía nipona en la nueva generación y para su desarrollo se ha comenzado casi de cero, adaptando todo lo que ya tenían preparado al motor Luminous Engine. Y ya en el primer trailer, el juego luce de muerte, acorde a lo que se espera de un juego "next gen". *FFXV* contará la historia de Noctis, el príncipe de Lucis, un estado atacado por las tropas de la ambiciosa Nilfheim, una nación que ansía poseer los cristales (la fuente de poder de los juegos de la saga "Fabula Nova Crystallis", compuesta por *FFXIII* o el inédito *Type-0*). Sus combates estarán totalmente orientados a la acción y Noctis contará con algunas habilidades fruto de su sangre real, como teletransportarse lanzando una espada contra un rival (o pared, incluso a zonas elevadas de un edificio), habilidad que podrá combinar con combos de espada, hechizos... todo a gran velocidad y con la intervención de aliados para realizar ataques combinados. Promete ser la vuelta de *FF* a la buena senda...

ELEMENTOS CLÁSICOS, como las invocaciones, estarán en *FFXV*. ¿Os suena Leviathan?



OPINIÓN

El J-RPG no está muerto

Mucho se ha hablado de la crisis de identidad de los juegos de rol japoneses... pero lo cierto es que *FFXV* puede suponer el regreso por la puerta grande. Combates repletos de acción, parcela técnica sobresaliente, historia clásica pero con toques actuales... sin duda, promete no ser un "*Final Fantasy* más".

OPINIÓN

Renovar sin revolucionar

En muchos sentidos, *Mario Kart* es el arcade de velocidad perfecto, y Nintendo no va a tocar sus bases: el control, los ítems y el multijugador más salvaje del universo. Pero ha añadido los cambios de gravedad, dando a los circuitos una sensación de libertad y amplitud nunca vista.

MARIO KART 8

Mario adelanta a sus rivales... ¡por encima!

COMO PASÓ EN SU MOMENTO CON *MARIO GALAXY*, la revolución en la saga de carreras más exitosa del mundo llegará con los cambios de gravedad. Circuitos en los que correremos por paredes y techos, carreteras en las que primero pasaremos por arriba y luego por debajo... Y esto supone un diseño de circuitos con más posibilidades y caminos alternativos. Además, *Mario Kart 8* recogerá algunas de las innovaciones más importantes de las últimas entregas para Wii y 3DS. Por ejemplo, incluirá motos y quads además de karts, con las diferencias en la conducción que supondrá eso. Y los circuitos tendrán tramos submarinos y aéreos (tranquilo, que cuando vayas a caer al vacío tu vehículo desplegará un ala delta). Por supuesto habrá un apoteósico modo multijugador online para hasta 12 jugadores simultáneos. En la demo que hemos probado en la feria, había tres circuitos disponibles: el típico trazado de Mario con el que se inician todos los juegos de la saga (que ahora incluye carreras en el aire), un circuito urbano con elementos inspirados en varias cuidades de Estados Unidos y, el mejor de todos, una Casa Fantasma llena de Boos en la que los cambios de gravedad acaparan el protagonismo. Y sí, os lo confirmamos: la sensación de correr boca abajo trae aires nuevos a la saga.

VAYA, UN MOMENTO SUBMARINO. Sí, como en *Mario Kart 7* de 3DS, habrá tramos bajo el agua y en el aire. Pero la novedad serán las zonas de gravedad invertida.

LOS QUADS SE AÑADEN al garaje de *Mario Kart 8*. Habrá también motos y karts. Elige con cuidado tu vehículo antes de lanzarte a jugar online con otros 11 pilotos.

EL APARTADO TÉCNICO de este nuevo *Killzone* promete dejar bien claro el potencial de PS4.

→PS4 →Sony →Navidades

KILLZONE SHADOW FALL

Un shooter que dará mucha guerrilla

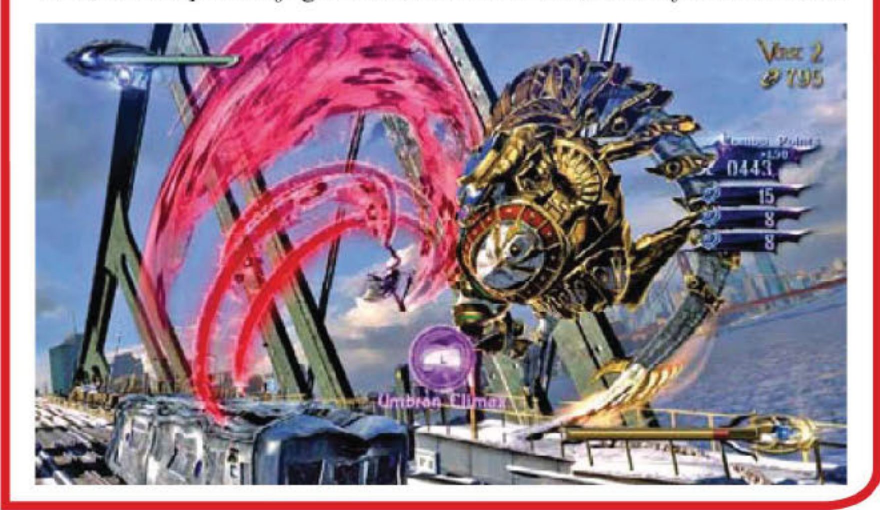
EL SHOOTER ESTRELLA DE SONY será uno de los juegos que acompañe a PS4 el día de su lanzamiento. Esta nueva entrega tendrá lugar 30 años después de *Killzone 3* en el planeta Vekta, donde las tensiones de la convivencia con los Helgast será el eje argumental. El estilo de las misiones será más intenso, con pequeñas operaciones encubiertas y haciendo uso de varios gadgets, como un robot que nos servirá de escudo, de tirolina o de avanzadilla. Además, cada nivel tendrá una atmósfera muy diferenciada.

Eso sí, el desarrollo, pese a ofrecer unos tiroteos más abiertos que la anterior entrega, también tendrá un marcado carácter cinematográfico.

→Wii U →Platinum Games →2014

BAYONETTA 2

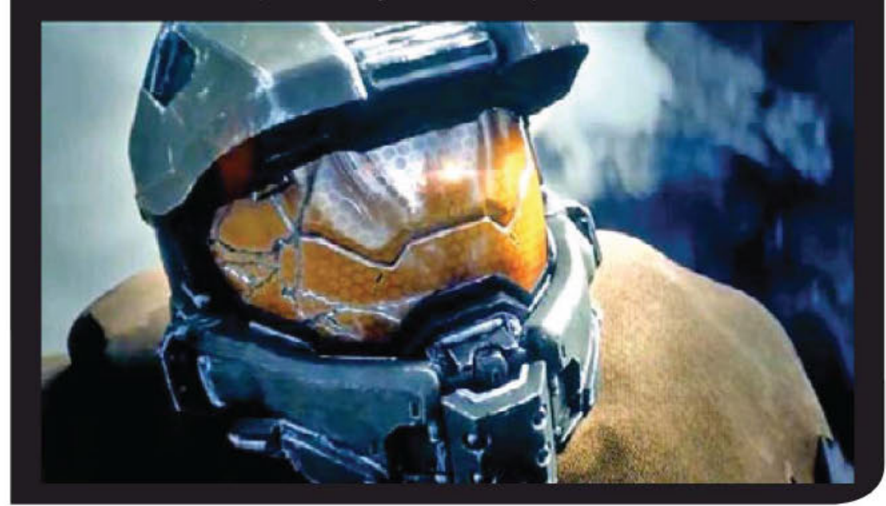
LA BRUJA CAZA-ÁNGELES más estrafalaria volverá en exclusiva a Wii U el año que viene. Su apuesta hack and slash permanecerá intacta, con un ritmo frenético pero con un control exquisito. El nuevo peinado de la protagonista no será la única novedad, ya que disfrutaremos de nuevos movimientos de tortura, modo para 2 jugadores, control táctil, off-tv y mucho más.



→Xbox One →Microsoft →2014

HALO

UN MISTERIOSO TRÁILER fue lo único que pudimos ver de la nueva entrega de la franquicia. Aún no tiene numeración oficial, pero os aseguramos que será *Halo 5*, la segunda parte de la trilogía del reclamador. Lo único que hemos visto es al Jefe Maestro caminando por el desierto, cuando una esfinge de guerra forerunner aparece bajo la arena. ¡Queremos saber más!



→3DS →Nintendo →2014

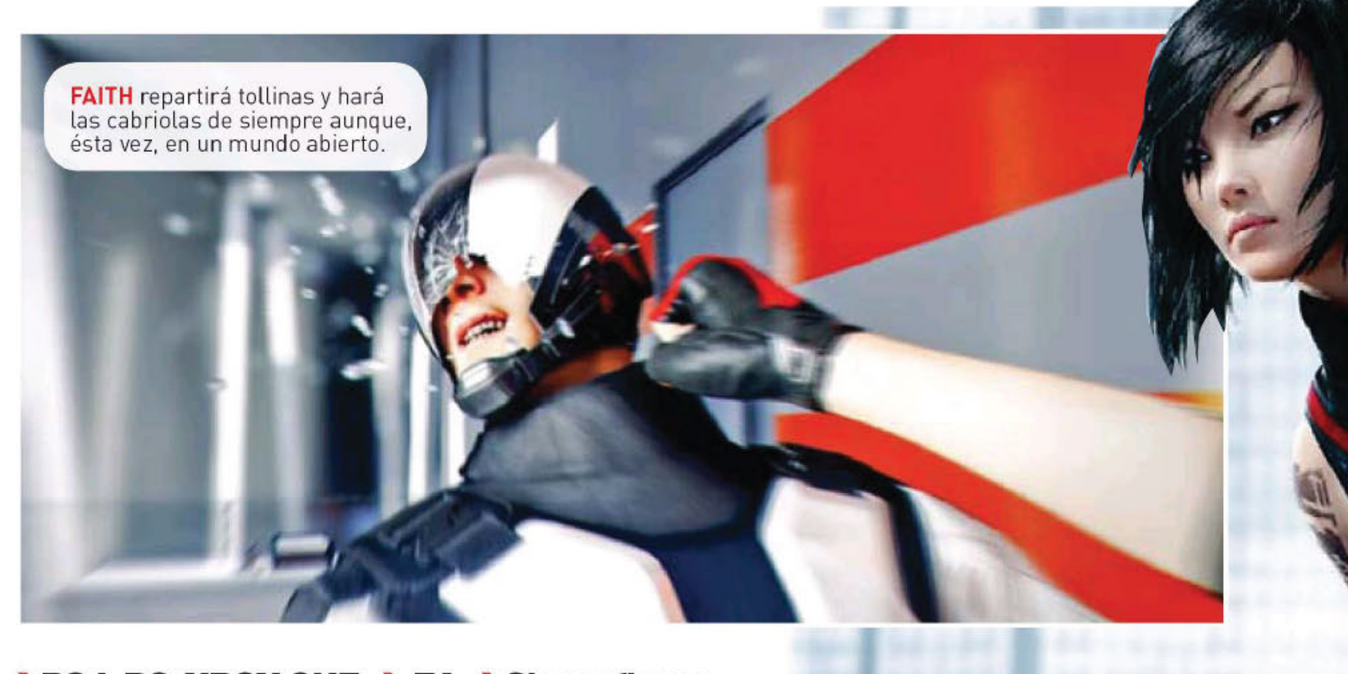
YOSHI'S NEW ISLAND

LA NUEVA AVENTURA DEL DINOSAURIO niñera volverá a 3DS con un acabado visual muy cuidado. Además de las clásicas habilidades de Yoshi, como dar un culetazo, planear o convertir a sus enemigos en huevos, se estrenará el huevo gigante, que obtendremos al engullir un rival de gran tamaño. Al lanzarlo, arrasará con todo lo que encuentre a su paso.

→PS3, PS4, Xbox 360 →Blizzard →3 de septiembre

DIABLO III

UNO DE LOS JUEGOS MÁS ACLAMADOS EN PC llegará a las consolas de la actual generación en septiembre. No habrá casa de subastas ni conexión online obligatoria y podremos disfrutar de la aventura con otros 3 amigos en la misma consola u online. Además, en las consolas de Sony podremos hacernos con objetos exclusivos extraídos de *Uncharted* y *Journey*.



FAITH repartirá tollinas y hará las cabriolas de siempre aunque, ésta vez, en un mundo abierto.

→PS4, PC, XBOX ONE → EA →Sin confirmar

MIRROR'S EDGE 2

El premio para los que nunca perdimos la fe

UNO DE LOS SECRETOS A VOCES DEL E3, aunque no por ello ha causado menos revuelo, ha sido el anuncio de una nueva aventura de Faith. Pese a no haber obtenido mucho éxito en ventas, la legión de incondicionales lleva mucho tiempo suplicando una secuela. Pues DICE ha escuchado sus plegarias, aunque en realidad no será una continuación sino un reboot de esos que están tan de moda últimamente. Lo más impresionante ha sido enterarnos de que se desarrollará en un mundo abierto, por el que Faith podrá saltar a sus anchas. Además, sus creadores han confirmado que habrá más escenas de acción, sin perder por ello el estilo parkour y de exploración de la primera entrega.

El estilo gráfico será muy parecido al del original, aunque con un acabado mucho más espectacular, gracias a la potencia de las nuevas consolas. En cuanto a la fecha de salida... la propia EA ha confesado que saldrá cuando esté listo. ¡Miedo nos da!

→PS4 →Sony →Primer trimestre de 2014

INFAMOUS SECOND SON

Acción mutante en la nueva generación

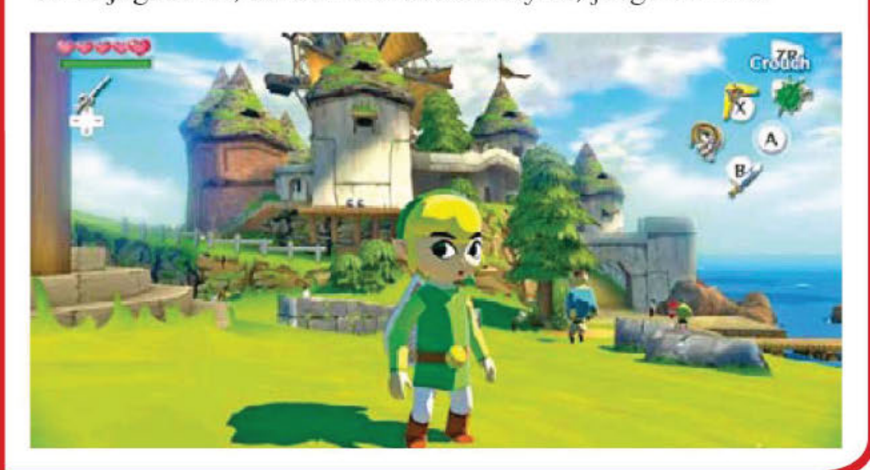
DELSIN, EL PROTAGONISTA, cuenta con un poder único: absorber los poderes de los demás.

SONY HA MOSTRADO EN EL E3 la primera demo de juego real de *Second Son*, en la que hemos podido pasear por una fabulosa recreación de Seattle (será un mundo abierto, como anteriores *inFamous*) mientras manejábamos a Delsin Rowe, un adolescente dispuesto a acabar con la organización creada para detener a los "mutantes" que, cómo él, tienen poderes. Los combates son muy ágiles y gracias a unas suavísimas animaciones, da gusto verlos. Delsin puede ejecutar combos de golpes, lanzar proyectiles de fuego, utilizar una especie de látigo... recursos que incluso le permiten destruir partes del entorno. Un título a seguir muy de cerca...

→Wii U →Nintendo →Octubre

ZELDA WIND WAKER HD

ESTA CLÁSICA AVENTURA DE NINTENDO va a regresar manteniendo todas sus virtudes jugables, con gráficos 1080p y 60fps, nuevo sistema de sombreado y algunas novedades, como una botella de Tingle, que nos permitirá "embotellar" mensajes de Miiverse y lanzarlos al mar para que lleguen a las orillas de otros jugadores, así como el uso del stylus, juego off-TV...



→PS3, Xbox 360 →Ubisoft →Otoño

SPLINTER CELL BLACKLIST

SAM FISHER REGRESARÁ ESTE AÑO para detener una amenaza terrorista que atentará contra intereses americanos. Su desarrollo estará más orientado a la acción y al espectáculo y volverán los modos online como Espías Vs Mercenarios, junto a un nuevo modo cooperativo con misiones para dos jugadores.

→PS4 →Sony →Último trimestre 2013

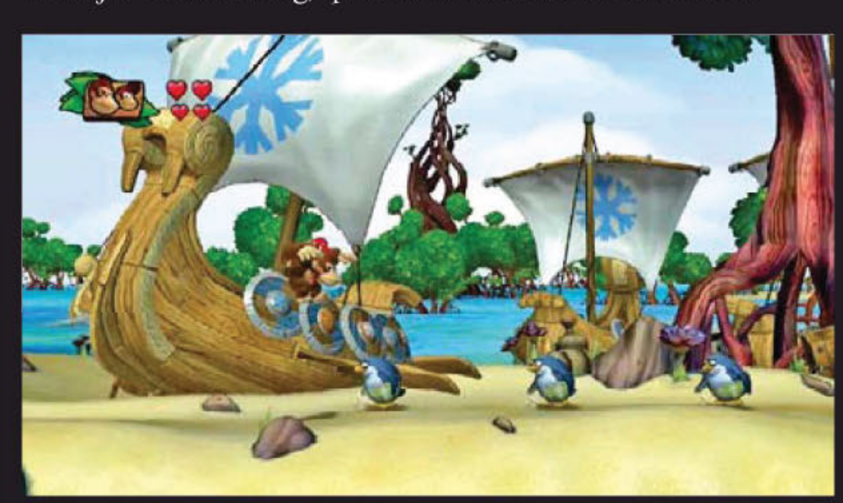
DRIVECLUB

ASPIRA A SER EL JUEGO DE VELOCIDAD "SOCIAL", en el que podremos formar un club para competir entre nosotros y contra los de otros jugadores. La moneda que marcará nuestra evolución en el ránking será la "fama", y la conseguiremos ganando carreras o los retos que hay durante ellas, como superar una cierta velocidad, realizar el mejor derrape en una curva....

→Wii U →Nintendo →Noviembre

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

RETRO STUDIOS VUELVE con una nueva aventura de Donkey Kong, con su clásica jugabilidad 2D pero repleta de novedades: gráficos en HD, nuevas cámaras dinámicas (cambiarán de ángulo según lo que pase en pantalla) o la posibilidad de manejar a Dixie Kong, que tendrá habilidades diferentes.



A LINK BETWEEN TWO WORLDS será la secuela del juego de SNES, que nos llevará de vuelta al mismo mundo, ahora poligonal.

→3DS →Nintendo →Finales de 2013

ZELDA A LINK BETWEEN TWO WORLDS

Link "regresa" a su mejor aventura

EL SEGUNDO JUEGO DE LINK EN 3DS, tras la adaptación de *Ocarina of Time*, va a ser la secuela de *A Link to the Past*, la recordada entrega de SNES. De hecho, el juego se desarrollará en el mismo mundo, e incluso volveremos a visitar su "versión oscura", aunque habrá muchas novedades, como nuevas mazmorras, enemigos y puzzles, entre otros elementos.

Al igual que el original, seguiremos la aventura desde una vista aérea, aunque aquí todos los elementos serán poligonales, se moverá a unos constantes 60fps y contará con efectos 3D estereoscópicos. Por su parte, Link dispondrá de algunas habilidades nuevas, como convertirse en una figura plana, 2D, para avanzar pegado a una pared evitando abismos. Va a ser genial.

EL CONTROL DEL TIEMPO será una de las claves de *Quantum Break*. Detener esta explosión, nos permitirá salvar a alguien...

→Xbox One →Microsoft →Sin confirmar

QUANTUM BREAK

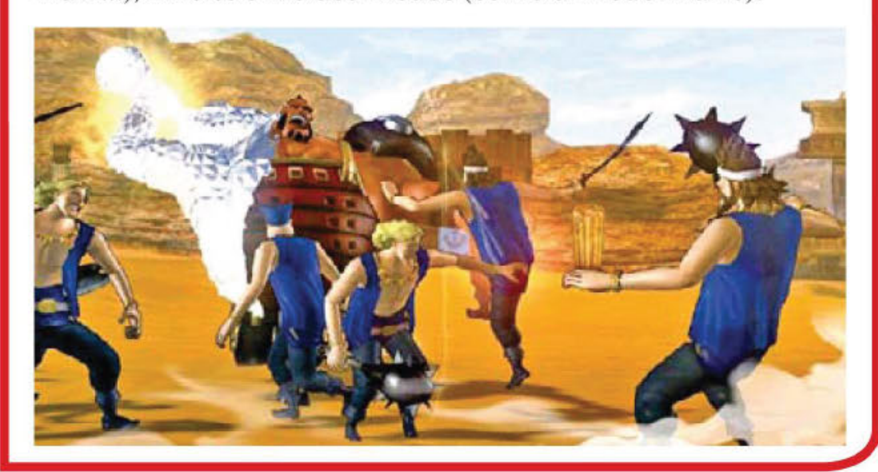
Cuando juego y serie de TV se funden

REMEDY HA CREADO algunas de las propuestas más originales de los últimos años, como *Max Payne* y van a seguir en esa línea con *Quantum Break*, nuevo juego de acción en tercera persona y con sistema de cobertura. Sus protagonistas, Jack y Beth son dos agentes capaces de manipular el tiempo y se embarcan en un viaje temporal para cazar a Paul, su antagonista, que tiene una habilidad idéntica. Pero la cosa irá más allá: el juego estará ligado a una serie de imagen real (que incluso podría estar incluida en el disco) y ambas experiencias se retroalimentarán: la serie nos dirá "cómo jugar" y el juego afectará al avance de la serie. Original.

→PS3 →Namco Bandai →28 de agosto

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2

LUFFY, Y EL RESTO DE PIRATAS DE SU BANDA van a regresar muy pronto con el que, probablemente, es su mejor juego hasta la fecha. Volverá a recuperar las mecánica de un *Dynasty Warriors* (beat'em up, batallas multitudinarias...), pero añadiendo nuevos personajes, nuevos ataques (acción de estilo, Haki...), niveles e incluso modos (como el modo Diario).



→PS4, Xbox One →Square Enix →Sin confirmar

KINGDOM HEARTS III

CASI POR SORPRESA, Square Enix confirmó en la conferencia pre-E3 de Sony que ya estaba trabajando en el esperado *KHIII*. Su trama devolverá el protagonismo a Sora, quien se embarcará en una nueva aventura para encontrar a los siete guardianes de la luz, todo, para detener un nuevo plan maléfico de Xehanort. La estética *KH* se mantendrá, pero en HD.

→PS3 →Sony →Navidad 2013

GRAN TURISMO 6

GRAN TURISMO 6 aún no ha desvelado qué competiciones y eventos nuevos ofrecerá.

■ **ANTES DE DAR EL SALTO A PS4,** *Gran Turismo* volverá a PS3 con una entrega más completa si cabe: 1200 vehículos (todos con nivel de detalle "Premium, más los que llegarán vía DLC), más circuitos (71 trazados en más de 30 lugares), creador de circuitos mejorado, online con muchas más posibilidades, mejor física al conducir, vehículos más detallados, más opciones de tuning... vamos, que PS3 se va a despedir de la velocidad por la puerta grande.

→PS4, Xbox One →Ubisoft →2014

THE CREW

■ **LA NUEVA GENERACIÓN DE ARCADES** de velocidad va a explorar nuevas ideas y en *The Crew*, podremos formar equipo con otros tres corredores para ganar reputación y llegar a una banda de carreras ilegales. La campaña individual y los modos online estarán "solapados" y nuestra banda podrá ayudarnos a superar las misiones o competir contra otras bandas.

→PS4, , PS3, Xbox One y 360 →EA Games →Otoño

NEED FOR SPEED RIVALS

■ **LAS CARRERAS ILEGALES** en un mundo abierto vuelven a ser las protagonistas de *Rivals*, en el que los jugadores podrán elegir de lado de quien corren (poli o ilegales). Si jugamos conectados, no habrá separación entre campaña y modo online, y cualquier jugador podrá meterse a jugar con/contra nosotros.

→Xbox One →Microsoft →Noviembre

FORZA MOTORSPORT 5

■ **MÁS ALLÁ DE LAS LÓGICAS MEJORAS GRÁFICAS,** como mayor nivel de detalle de los vehículos, a 1080p de resolución y 60 fps constantes, *Forza 5* introducirá un nuevo elemento, bautizado como "Drivatar", en el que el comportamiento de los rivales (a la hora de jugar offline) será más real al descargar los datos de otros jugadores computados en la nube y que, además, se actualizarán regularmente.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 70

THE LAST OF US acaba de llegar y no nos ha decepcionado lo más mínimo, posicionándose como uno de los juegos del año de manera muy clara. Comprobad por qué en nuestro completo análisis.

PÁGINA 74

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF nos trae un inmenso mundo donde descubrir, poco a poco, todo lo que podemos hacer.

PÁGINA 78

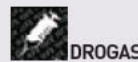
GRID 2 y su flamante plantel de cochazos están dispuestos a darnos un verano de velocidad en nuestra consola.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

EDAD RECOMENDADA SEXO MIEDO VIOLENCIA LENGUAJE SOEZ  DROGAS DISCRIMINACIÓN APUESTAS JUEGO ONLINE

¡ ¿QUIERES MÁS INFO?
Entrevista en la página 94

18 ■ Aventura ■ Sony/Naughty Dog ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

El orgullo de una generación

THE LAST OF US

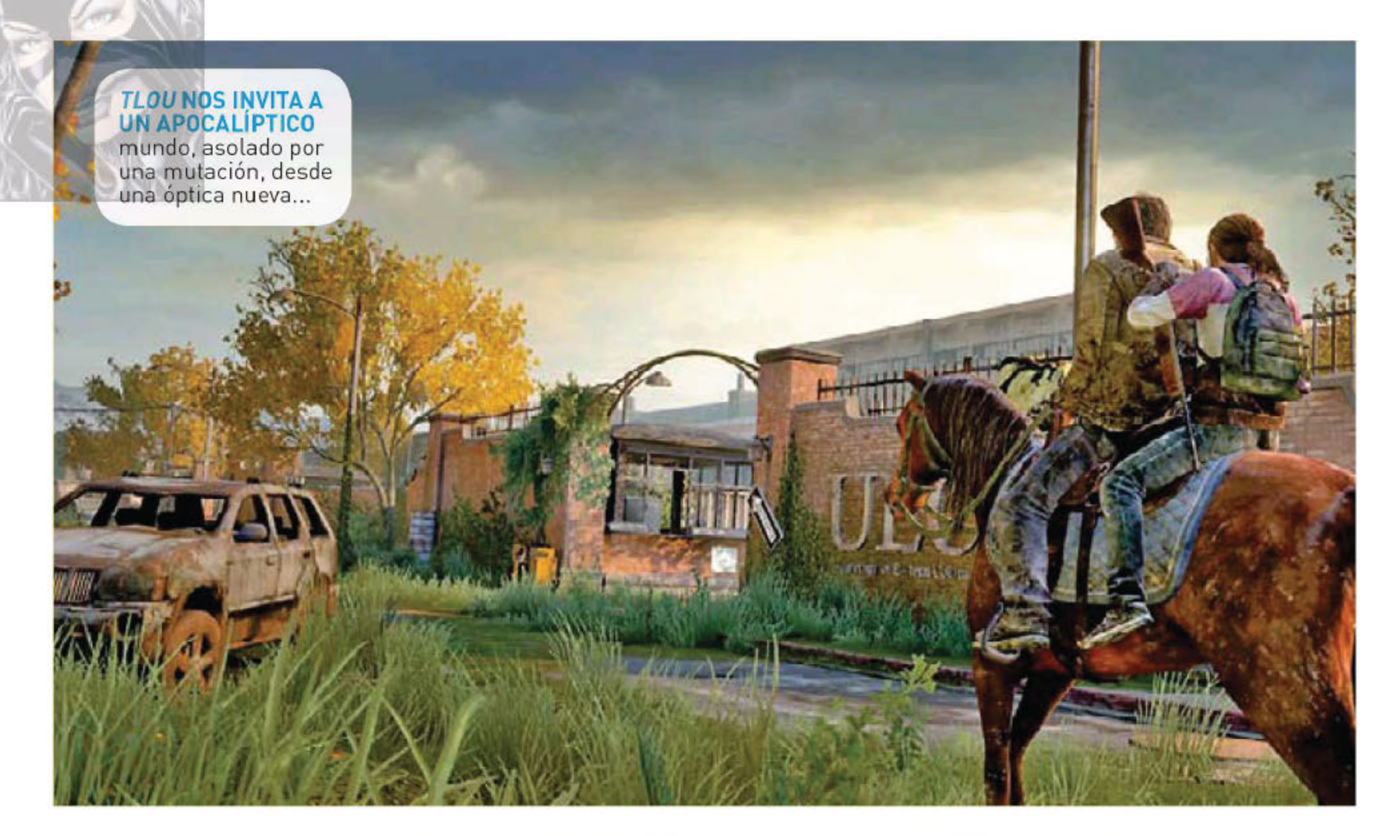
Una nueva pandemia borrará del mapa el mundo que todos conocemos. Y en este nuevo marco, los infectados son solo parte del peligro... ¿te animas a sumergirte en este universo?

1

LOS MEJORES JUEGOS DE CADA CONSOLA siempre han salido en sus últimos años de vida... y PS3 no va a ser menos. Buena prueba de ello es *The Last of Us*, la última superproducción de Naughty Dog, los creadores de *Uncharted*, que lejos de dormirse en los laureles, se despiden de esta generación con una nueva IP o "propiedad intelectual". Lo más fácil hubiera sido desarrollar un otro *Uncharted*, pero no... ellos se han sacado de la manga una nueva historia, un nuevo mundo a explorar y 2 protagonistas que, juntos, forman su mejor juego en PS3, al menos en lo que a narrativa se refiere...

→ TLOU NOS LLEVA 20 AÑOS AL FUTURO, cuando la población mundial ha sido diezmada por culpa de la mutación de un hongo, el cordyceps, cuyas esporas vuelven a los hombres en unos seres voraces y ultraviolentos, capaces de infectar a otros humanos con un simple mordisco. La pandemia se extiende rápido, y en 20 años, el mundo ya no es el lugar que conocemos: los infectados pululan a sus anchas por ciudades abandonadas, grupos de supervivientes se dedican a matar a otros humanos para quedarse con sus posesiones...

Una caótica visión del mundo que nos presentará a Joel, un rudo y curtido superviviente y a la joven Ellie, los dos protagonistas, con los que viajaremos a lo largo y ancho de Estados Unidos por razones que no podemos desvelar a petición de sus creadores. Su viaje será largo (cerca de 17-18 horas de juego) y nos esperan situaciones de todo tipo (persecuciones, huidas, resistir oleadas de infectados en una posición... y otras muchas más). En todas ellas encontra-



***TLOU* NOS INVITA A UN APOCALÍPTICO** mundo, asolado por una mutación, desde una óptica nueva...

LA ACCIÓN ESTÁ PRESENTE, con combates cuerpo a cuerpo y armas de fuego... pero el sigilo siempre pesa más.

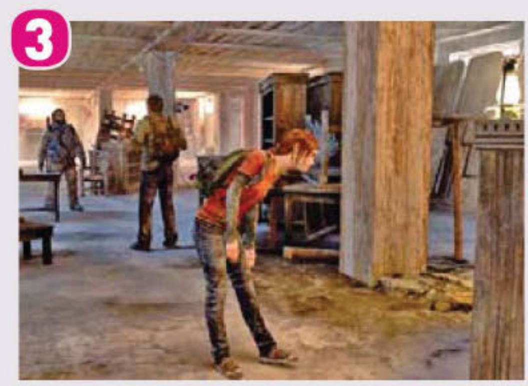
NO HAY PUZZLES, solo algunos momentos que nos invitan a examinar el entorno en busca de tablones, carros...

Una historia tan cruel como dura

Que nadie se llame a engaño: aunque Naughty Dog sean los responsables de la serie *Uncharted*, aquí no vais a encontrar nada parecido. La historia es dura, sus protagonistas inhumanos y, a menudo, los veréis realizar acciones que chocan con nuestros principios. Es un juego +18 (con razón) y con poco humor.

SUPERVIVIENTES. Conoceréis a varios por el camino y todos tendrán algo en común: rudeza, desconfianza... no hay amigos.

TRISTEZA, Mientras recorremos casas y otros escenarios, leemos notas de auxilio y otras cartas que nos meten en la historia.



SUPERVIVENCIA PURA

Durante las 18 horas de la aventura, el objetivo será seguir vivos...

1. ENEMIGOS como los infectados y otros humanos, intentarán eliminarnos a cada nuevo paso.

2. EL SIGILO es fundamental para acabar con los enemigos. Pulsa R2 y escucharás los ruidos que hagan.

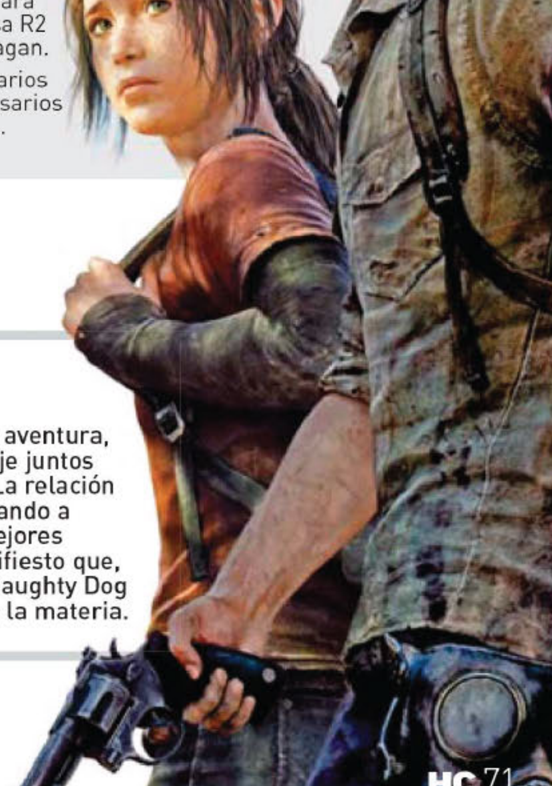
3. EXPLORA a fondo los escenarios para buscar suministros, necesarios para crear tus propias armas...

mos una mezcla de sigilo, acción y exploración. Sigilo, porque siempre seremos minoría y es mejor pillar al enemigo por la espalda y eliminarlo sin hacer ruido. Acción, porque si algo va mal tendremos que tirar de armas blancas (barras, bates...) o de fuego, aunque la munición de estas últimas escasea y el ruido atraerá a los enemigos cercanos. Y exploración, porque buscar suministros es parte fundamental para sobrevivir en este caótico mundo. Aparte de balas y botiquines, recogeremos 6 ítems como alcohol o trapo, con el que creamos nuestros propios recursos, como cócteles molotov o cuchillos... Y hacen falta, porque los enemigos humanos actúan de forma muy inteligente...

→ LA AMBIENTACIÓN ES UNA PIEZA CENTRAL en la aventura. La sensación de soledad, de

Joel y Ellie

SON LOS 2 PROTAGONISTAS de la aventura, y se ven forzados a realizar un viaje juntos por causas ajenas a su voluntad. La relación entre ambos, y cómo va evolucionando a lo largo del viaje, es uno de los mejores aspectos del juego y pone de manifiesto que, a la hora de contar una historia, Naughty Dog es uno de los mejores estudios en la materia.



Mejorando... lo presente

Como superviviente nato, Joel mejora a lo largo de la aventura en muchos frentes. Por ejemplo, gracias a ciertos manuales puede mejorar o ampliar los efectos de los ítems que fabrique, como los cócteles molotov... y eso es solo el comienzo. Mirad, mirad...

CREA TUS ÍTEMS. Bombas de humo, cuchillos... creamos ítems con los suministros recogidos. Y ojo, que la acción no se detiene.

MAESTRO ARMERO. Recogemos piezas y herramientas para instalar mejoras a las armas, como ampliar el cargador.

PÍLDORAS. También recogemos botes de medicinas, con los que mejoramos a Joel (su radio de escucha, el pulso al apuntar...).

LOS ENTORNOS son los mejores que hemos visto en un juego de PS3. El nivel de detalle y los efectos son brutales.

LA LINTERNA proyecta sombras perfectas y, a veces, hay que agitar el mando para que vuelva a brillar con fuerza.

EL PERFIL PSICOLÓGICO de los supervivientes está muy bien diseñado. No todos son iguales, ni reaccionan al entorno igual.

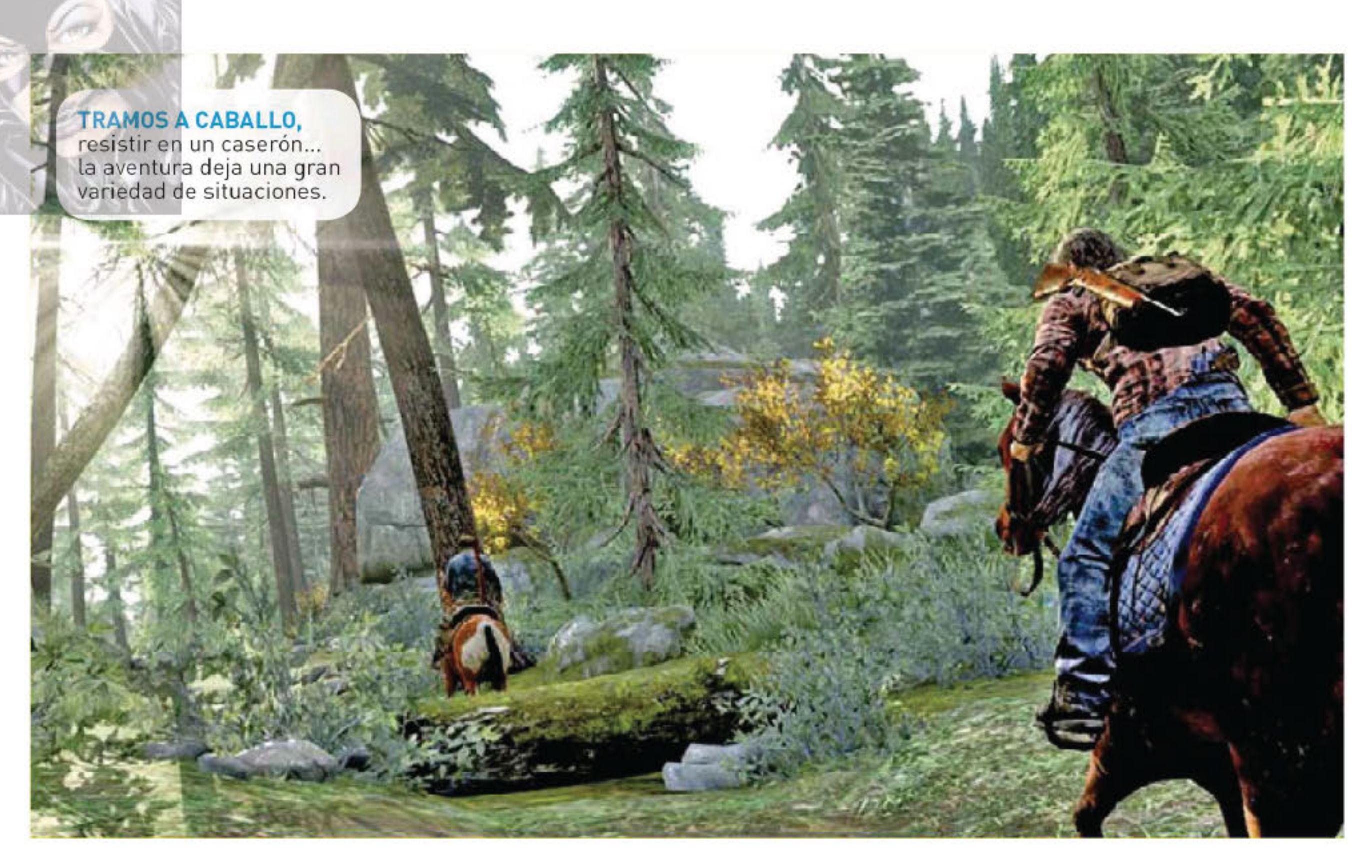
EL DOBLAJE es soberbio, con la voz de Lorenzo Beteta (Fox Mulder) para Joel y un montón de voces conocidas por la TV.

EL COMBATE cuerpo a cuerpo es un "recurso" más, junto al uso de armas blancas, de fuego, el sigilo...

Infectados

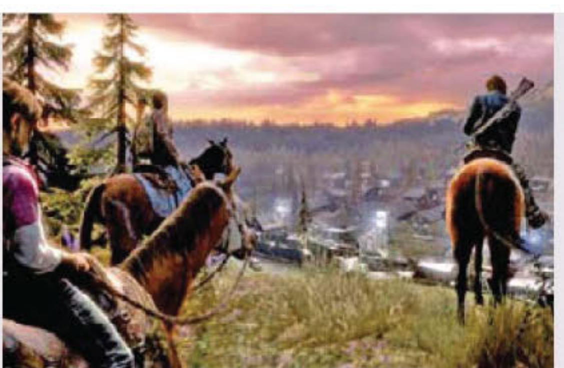
A lo largo de la aventura los encontramos de 3 tipos: los "corredores" (en fase inicial de la mutación son muy rápidos), los "chasqueadores" (en fase avanzada son ciegos y nos matan de un golpe si nos agarran) y los "hinchados" (con una coraza de esporas que los convierte en los más resistentes con diferencia).

abandono, de tristeza, se respira a cada paso. En este sentido, Naughty Dog ha culminado su mejor trabajo hasta la fecha: no vemos dos habitaciones iguales en todo el juego (y pasamos por muchas casas) y en todas ellas se destila un cuidado exquisito, aparte de recrear el abandono y la dejadez como en ningún otro juego "pandémico". Aporta unos efectos de luz y sombra soberbios, efectos como el polvo y las esporas flotando y un acabado general sobresaliente, como pocos has visto en PS3. Añade además un soberbio doblaje (la voz de Fox Mulder de "Expendiente X" a la cabeza), una colosal banda sonora del oscarizado Gustavo Santaolalla y unos efectos sobresalientes cierran la parcela sonora. Solo hay algún problemilla puntual con el sonido, jugando en estéreo, como algunas voces que se pierden... algo que no pasa al jugar con un equipo o auriculares 5.1.



TRAMOS A CABALLO, resistir en un caserón... la aventura deja una gran variedad de situaciones.

■ *TLOU* DESTACA POR SU DURADERA Y CRUDA CAMPAÑA, DE UNAS 17-18 HORAS ■



COLECCIÓNALOS La aventura se estructura en 12 capítulos, y en todos ellos hay coleccionables, como cómics, "dogtags"... Eso alarga aún más su duración.

Multijugador en el apocalipsis

El modo online es para 8 jugadores, se llama Bandos y nos invita a unirnos a uno de los dos disponibles para sobrevivir 12 semanas (cada partida cuenta como un día). Solo ofrece 2 modos: superviviente (todos contra todos sin reaparecer tras morir) y robo de suministros (duelo a muerte por equipos, con 20 vidas por bando). Divierten, pero no le habría venido mal alguno más...

SUMINISTROS. Saqueando cajas y eliminando enemigos obtenemos suministros, que son claves en los modos online.

FABRICA. Como en la campaña, en los escenarios hay ítems para crear ítems. Y hay una tienda para comprar armas, balas...

PERSONALIZA. A medida que resistimos días y ganamos suministros desbloqueamos gorros, máscaras, etc.

➔EL MULTIJUGADOR PONE EL BROCHE a un juego que es de lo mejorcito de esta generación. Su historia engancha hasta el final, nos encariñamos con los personajes como pocas veces hemos hecho antes y, todo, mientras disfrutamos de uno de los juegos más espectaculares de PS3. Puede que su ritmo, algo más lento que en *Uncharted,* al principio no os agrade... pero cuando le pilléis el punto, disfrutaréis de una obra maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ambientación** consigue meternos en una apocalíptica visión del mundo.

■ **El apartado técnico** es, probablemente, el techo técnico de PS3... por ahora.

Lo peor

■ **Fallos en el audio,** al jugar con el sonido estéreo (voces que se pierden).

■ **El multijugador,** aunque divertido, da la sensación de quedarse bastante justito...

Alternativas

• **Resident Evil 6** ofrece trama con infectados y una larga campaña.
• **Manhunt** en PS2 dejó un estilo, con sigilo y acción, en cierto modo similar.
• **State of Decay** en Xbox 360 también deja un apocalítpico mundo.

■ **GRÁFICOS** ¿Geniales? ¿Majestuosos? ¿Impresionantes? Simplemente brutales...	96
■ **SONIDO** Gran doblaje (con opción para elegir idioma) y mejor música y efectos.	95
■ **DURACIÓN** 17-18 horas para completar la campaña, más coleccionables, online...	94
■ **DIVERSIÓN** La mezcla de géneros y su gran historia se encargan de atraparnos.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

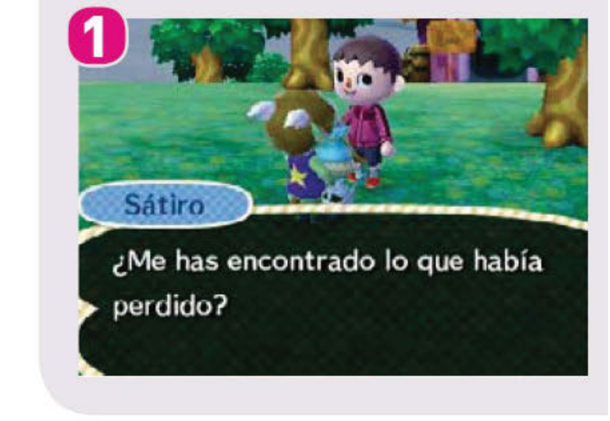
TLOU será recordado como uno de los juegos que definió esta generación, una maravilla de la narración que además cuenta con el respaldo de un apartado técnico insuperable. Si tienes una PS3 DEBES tener este juego.

¡QUIERES MÁS INFO?
Entrevista en la página 96

3 ■ Simulador ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible

Nuevo pueblo, nuevo alcalde

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

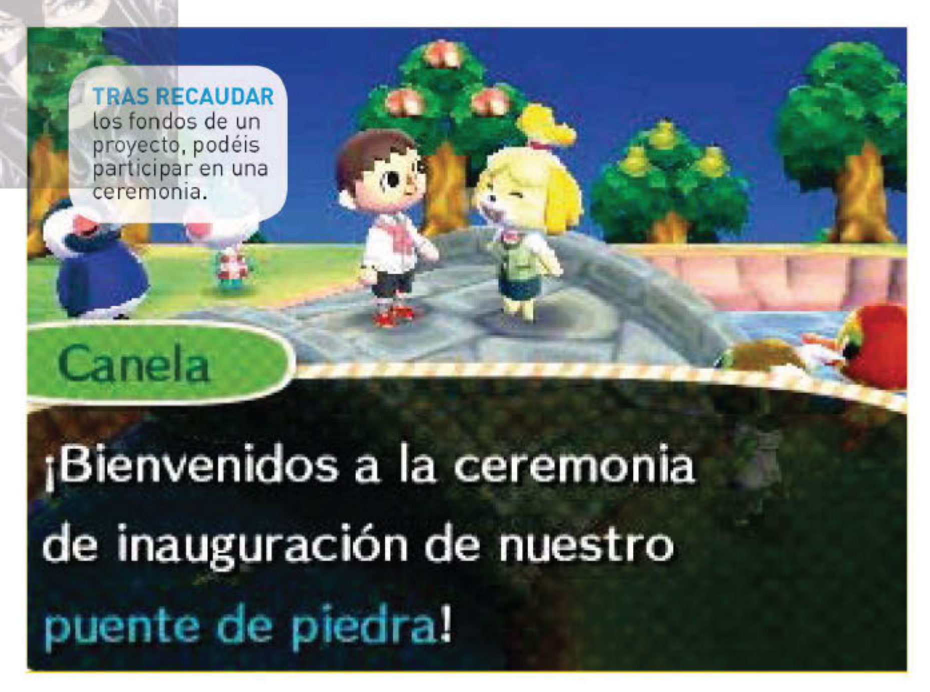


Consolidada ya como una de las sagas más importantes de Nintendo, la portátil recibe con los brazos abiertos su correspondiente entrega tras una gran expectación.

■ **EL PLANTEAMIENTO DEL JUEGO** es básicamente el mismo de sus predecesores: establecemos un hogar en un nuevo pueblo, entablamos amistad con nuestros vecinos y nos conectamos con pueblos de otros jugadores, por citar algunas de las posibilidades. Pero hay una gran novedad que supone una vuelta de tuerca al concepto: ahora, al empezar la partida, los habitantes nos aclamarán como su nuevo alcalde. Están convencidos de que en ese tren tenía que llegar su gobernante, y vuestro personaje no podrá negarse a ello. Pero, ¿qué significa ser alcalde?

La convivencia con los vecinos no cambiará mucho a pesar de vuestro puesto, pero sí tendréis acceso a nuevas posibilidades en el Ayuntamiento. La más importante es la de los proyectos municipales, con la cual podéis promulgar la construcción de nuevos edificios. El pueblo entero está ahora pensado para que lo moldeéis a vuestro gusto de manera sencilla y cómoda, lo cual es, en nuestra opinión, el mayor avance de esta entrega.

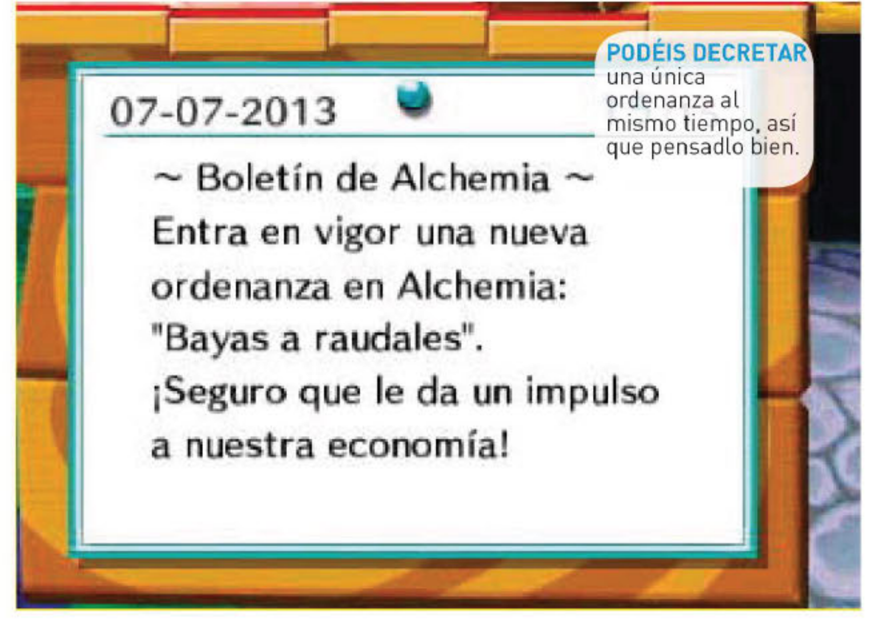
→ **GRACIAS A LOS PROYECTOS MUNICIPALES** podéis construir (mediante pago de bayas, moneda oficial del juego) puentes con los que cruzar más fácilmente el río, y decorar el pueblo colocando



TRAS RECAUDAR los fondos de un proyecto, podéis participar en una ceremonia.

TENÉIS UNA LISTA de proyectos a elegir en el Ayuntamiento.

LAS ORDENANZAS tienen un impacto en la manera en que los vecinos viven.



PODÉIS DECRETAR una única ordenanza al mismo tiempo, así que pensadlo bien.

Muchos días señalados

Una de las cosas que más nos gusta del juego es cómo las cosas cambian dependiendo del día que juguéis. Hay muchos días especiales en los que todo gira en torno a un evento y la dinámica cambia.

DÍAS ESPECIALES como el solsticio de verano, la Navidad o la Nochevieja (con uvas incluidas) aportan mucha variedad.

CADA CIERTO TIEMPO hay torneos en el pueblo como cazas de bichos y campeonatos de pesca. ¿Seréis capaces de superar a vuestros vecinos?

CLAVES DE VECINO EJEMPLAR

Animal Crossing fomenta la amistad y la fraternidad, y cada vez que os portéis bien con vuestros vecinos o intiméis con ellos seréis premiados con regalos.

1. HACER FAVORES. Muchas veces, los vecinos necesitan ayuda y les viene muy bien que les echéis una mano.

2. VISITAR CASAS DE AMIGOS. A veces os invitarán a sus casas, y otras veces os pedirán ir a la vuestra.

3. DECORAR LA CASA. Con los muebles que os regalen los vecinos y los que compréis, podéis hacer maravillas con la decoración. Además, en esta entrega hay un 50% de muebles más que en la anterior... ¡casi nada!

a vuestro gusto farolas, bancos, fuentes, relojes y muchos otros elementos. También podéis levantar así edificios importantes como la cafetería El Alpiste, la Casa del Sueño, la comisaría e incluso el Centro de Reseteos.

La otra gran función como alcalde es la posibilidad de promulgar ordenanzas: ahora es posible proclamar que nuestro pueblo sea trasnochador o madrugador, lo cual repercute en los horarios de las tiendas y así se adapta mucho mejor a las necesidades de cada jugador. También es posible decretar que el pueblo sea hermoso (para mantenerlo limpio) o rico (para conseguir más bayas al vender nuestros objetos).

→ CON CADA ENTREGA DE LA SAGA las opciones multijugador evolucionan con nuevas posibilidades. Es una parte muy importante de la fórmula, y en *New Leaf* ▸▸

Cati y Rosauria

Cati vuelve a pedir ayuda para buscar a su madre, y Rosauria comercia con objetos exclusivos en la isla a cambio de medallas (se consiguen en minijuegos).

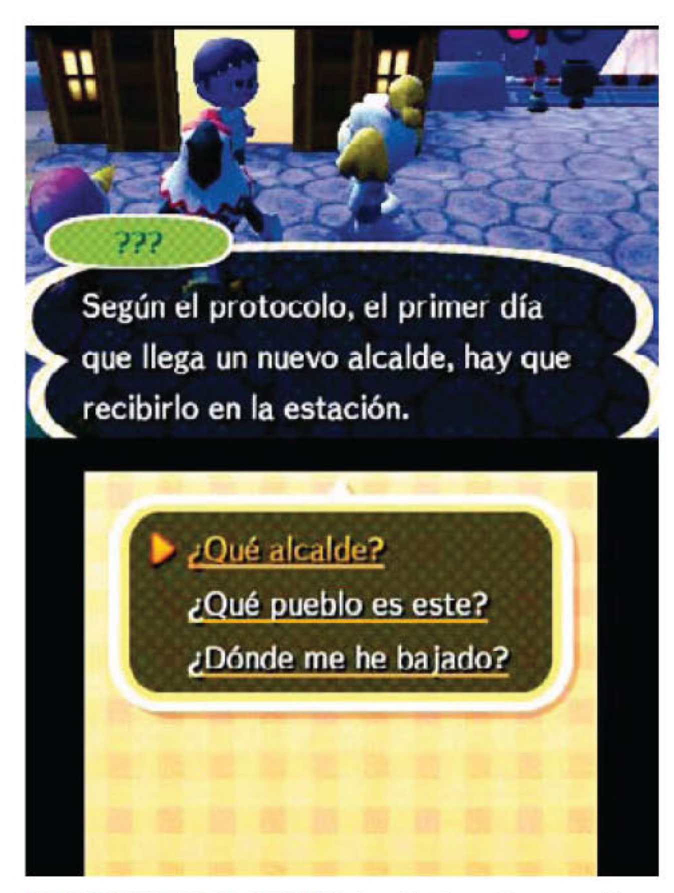
Funciones StreetPass

Creemos que éste es el juego que mejor aprovecha el StreetPass hasta la fecha. Tras cruzaros con otros jugadores, sus casas aparecerán en una zona de vuestro pueblo y podréis entrar en ellas libremente.

LOS PERSONAJES de los jugadores con los que os cruzáis aparecen también aquí, y os indican dónde está su casa.

PODÉIS ENTRAR en estas casas y curiosear en ellas. Nosotros pudimos entrar en la de Aya Kyogoku, directora del juego.

ADEMÁS, PODÉIS COMPRAR la mayoría de muebles que veáis en las casas. ¡Todo un incentivo para llevar la consola encima!



TRAS COMENZAR LA PARTIDA, llegáis al pueblo y os reciben con todos los honores. De esta responsabilidad no os libráis...

LA FRUTA se compra a buen precio, sobre todo la de otros pueblos. El truco es traerse frutas y plantarlas en el nuestro.

ENTRE el préstamo de la casa y los proyectos municipales, vais a necesitar muchas bayas.

Pili

La veréis en Hermanas Manitas, la sastrería en la que podéis comprar una gran variedad de ropa y diseñar la vuestra propia. ¿Os gusta la moda?

podéis seguir tomando el tren para visitar de manera sencilla otros pueblos (hasta 4 jugadores simultáneos, ya sea online o en multijugador local) y así hablar con sus vecinos, observar su progreso y obtener útiles recursos.

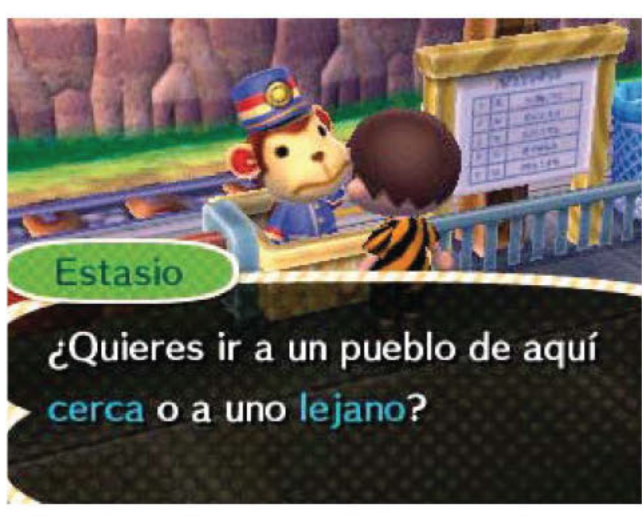
Una novedad es la opción de añadir a otros jugadores a una lista de "mejores amigos", y así comunicarnos con ellos dentro del juego siempre que tengamos señal WiFi, sin necesidad de visitar su pueblo para enviarle un mensaje.

Por otra parte, cada juego tiene espacio para cuatro "partidas" distintas en las que todos comparten un mismo pueblo, aunque en ese caso solo uno puede ser el alcalde. ¡Y es que una población con cuatro alcaldes sería un poco rara!

EN DEFINITIVA, SER ALCALDE nos permite diseñar el pueblo más a nuestro gusto que nunca, y la cantidad de opciones, lugares y personajes sigue creciendo. Quizás podríamos pedir noveda-

RECICLAJES BÁRTULOS es el lugar ideal para forrarse de bayas vendiendo los objetos de todo tipo que recolectaréis.

LA FACHADA y otros elementos exteriores de la casa también se pueden modificar, para que todo esté a vuestro gusto.



LAS OPCIONES MULTIJUGADOR son muy completas, y podéis visitar fácilmente otros pueblos y comunicaros con amigos.

ES IDEAL PARA JUGAR UNOS MINUTOS AL DÍA DURANTE MESES O AÑOS

EN LA ISLA vive el anterior alcalde, Tórtimer, que se ha retirado a vivir la buena vida. Aquí encontraréis minijuegos, además de valiosos bichos y peces.

El barrio comercial

En esta zona encontraréis la mayoría de tiendas y establecimientos del pueblo, aunque al principio solo unos pocos están abiertos. Además de los que os mostramos abajo, descubriréis aquí locales como la inmobiliaria, la oficina de correos, la tienda T&N, el museo, la sastrería, la peluquería, la zapatería y una cabina fotográfica.

LOS ESTABLECIMIENTOS abren las puertas de sus negocios progresivamente, según vayáis avanzando en el juego.

EL CLUB JAJÁ es una nueva sala de conciertos y el lugar donde actúa ahora Totakeke, que ha tomado la senda del DJ.

LA CASA DEL SUEÑO os permite visitar pueblos de todo el mundo sin que vuestras acciones causen estragos permanentes.

des más drásticas o una mayor variedad de poderes, pero es un estupendo y natural paso más en la evolución de la saga. Un juego ideal para jugar unos minutos al día durante meses o años y deleitarse con los numerosos contenidos que descubriréis cada día y con los regalos que irán llegando gratis por SpotPass. *New Leaf* tiene muchas sorpresas, y los que os hagáis con él estaréis comenzando una estancia que será muy larga en vuestro nuevo pueblo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los proyectos municipales,** la mayor aportación de esta entrega.
- **El multijugador y el StreetPass,** geniales.

Lo peor

- **Puede ser un poco repetitivo** en algunas situaciones puntuales.
- **No tiene chat de voz,** lo cual es el único retroceso respecto a la entrega de Wii.

Alternativas

- **Harvest Moon: The Tale of Two Towns** es otro buen simulador de vida, centrado en una granja, y este año llegará **Harvest Moon: A New Beginning.**
- **Animal Crossing** para Wii se ha visto superado por esta entrega.

GRÁFICOS Mejora considerablemente lo visto en Wii, y el efecto 3D está logrado.	86
SONIDO Efectos de sonido habituales en la saga, y melodías que cumplen.	83
DURACIÓN Por mucho que juguéis, seguirá sorprendiéndoos al día siguiente.	96
DIVERSIÓN Un montón de contenidos llenos de diversión y sorpresas continuas.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Los fans pasarán ratos memorables, y quienes nunca la probaron tienen una gran opción para iniciarse. Ser alcalde lo hace más personalizable y divertido, y su multijugador y StreetPass son excelentes.

ARCADE Y SIMULACIÓN se vuelven a engarzar de maravilla, con un gran peso de los derrapes.

Encendiendo la parrilla con gasolina

GRID 2

Un lustro después de su estreno, *GRID* recibe la secuela de rigor, presta a hacernos viajar por Estados Unidos, Europa y Asia bien motorizados, mientras nos "cocinamos" una buena reputación.

CODEMASTERS, EL FABRICANTE MÁS PROLÍFICO de la generación en cuanto a juegos de conducción, vuelve por sus fueros. Tras centrarse en *Dirt* y *Fórmula 1* en los últimos años, la compañía británica vuelve a sacar del garaje a *GRID*. El juego está construido en torno a la World Series Racing, una incipiente competición que un entusiasta millonario quiere expandir por el planeta. Nosotros somos su hombre para lograrlo.

El modo Trayectoria consta de más de cien eventos, lo que se traduce en un mínimo de veinte horas de duración. La variedad de carreras es bastante considerable, y hay cinco niveles de dificultad, de modo que los rivales no se dedican a ir sobre raíles.

→ EL COMPONENTE ONLINE tiene un gran peso en la experiencia de *GRID 2*. Siguiendo la línea del Autolog que EA introdujo en *Need for Speed*, Codemasters ha creado un sistema llamado RaceNet, una especie de red social que contribuye a que nos piquemos con nuestros amigos o con usuarios anónimos de cara a batir diversos objetivos.

El apartado gráfico raya a un nivel notable. Las carreras transcurren con fluidez y no hay popping prácticamente. Lo más destacado es la recreación de los entornos, preciosistas y

VARIEDAD DE COMPETICIONES

GRID 2 cuenta con una gran variedad de eventos. No todo es acelerar sin ton ni son:

1. CARRERAS Las hay convencionales, de supervivencia (cada veinte segundos, el piloto que va último queda eliminado) y de resistencia (hay una cuenta atrás de cinco minutos y gana el que más metros recorra). Además, hay duelos de uno contra uno, en los que quedamos eliminados si chocamos a propósito contra el rival.

2. CONTRARRELOJES. Pueden consistir en batir un tiempo objetivo, marcar una vuelta rápida mejor que la de los rivales o superar una serie de checkpoints que conceden tiempo adicional al cronómetro.

3. ACUMULACIÓN DE PUNTOS. Por un lado, hay eventos de drifting, donde hay que acumular puntos a base de derrapes (según la velocidad, el ángulo y la duración); por otro, hay pruebas de adelantamiento, donde debemos encadenar puntos adelantando a camionetas que van a paso de tortuga.

La parrilla

GRID 2 cuenta con un garaje de cerca de 60 vehículos, de marcas del prestigio de Aston Martin, Bugatti, o Mercedes, aunque faltan Lamborghini o Ferrari.

HAY CUATRO CÁMARAS: dos interiores y dos exteriores. Por desgracia, se ha eliminado la típica colocada tras el volante.

EL SISTEMA DE DAÑOS repercute en el chasis y las ruedas, lo que dificulta el manejo. Hay flash-back para paliar fallos.

LOS EFECTOS DE LOS ESCENARIOS se llevan la palma: iluminación, día, noche... ¡Hasta liebres cruzando la carretera!

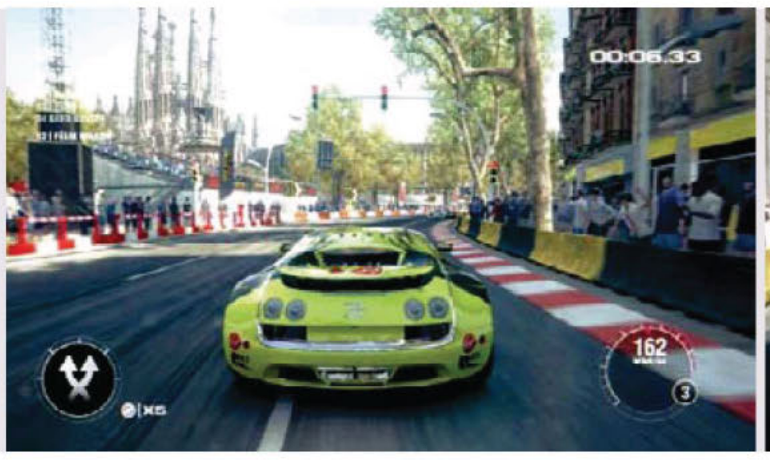
En asfaltos desconocidos

El repertorio de circuitos es muy amplio: hay catorce localizaciones, para un total de 82 trazados diferentes. Los hay reales y "ficticios", con la peculiaridad de que casi ninguno de ellos está presente en otros juegos:

CIRCUITOS REALES. Hay cinco: Yas Marina de Abu Dhabi, Red Bull Ring (el antiguo A1 Ring austriaco), Portimao, Brands Hatch y el recurrente Indianápolis. Los cuatro primeros no se prodigan nada.

URBANOS. Podemos correr por las calles de Barcelona, París, Chicago, Miami y Dubái. Asimismo, hay circuitos por carreteras secundarias de California, Hong Kong, Okutama y la Costa Azul. Lo nunca visto.

LAS RUTAS DINÁMICAS son pruebas urbanas cuyo recorrido se genera de forma aleatoria cada vez, aprovechando las bifurcaciones de cada intersección para generar distintos trazados. Durante esos eventos, no hay ningún mapa para ver el perfil de las curvas que se avecinan.



repletos de efectos. No obstante, los coches presentan altibajos: cuentan con un sistema de daños, pero el acabado de algunos resulta demasiado plano. Asimismo, no hay disponible ninguna cámara interior que permita deleitarse con la perspectiva desde el volante. Se ha hecho de rogar, pero *GRID 2* ya está entre nosotros. No impresiona tanto como la primera entrega, pero se sitúa entre lo más granado del género de la conducción.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es magnífico y el conjunto Trayectoria-Online da para muchísimas horas.
- **Los circuitos** son muy variados y casi ninguno de ellos aparece en otros juegos.

Lo peor

- **Altibajos** en el modelado de los coches. Algunos tienen un acabado muy plano.
- **La cámara interior** brilla por su ausencia, lo cual es un síntoma de dejadez.

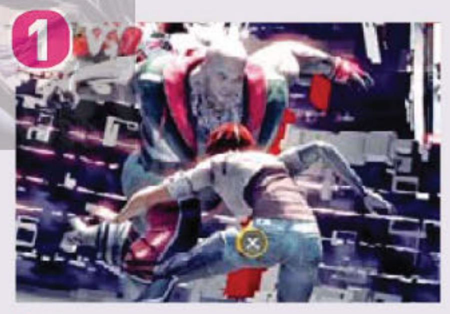
Alternativas

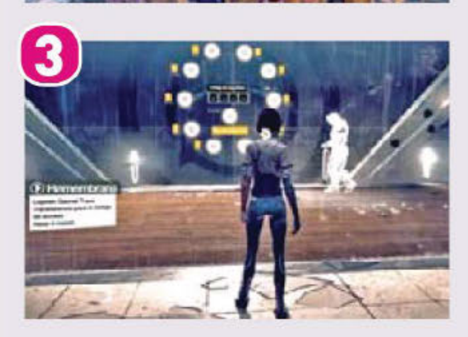
- **Dirt 3** se asemeja en cuanto al control y es uno de los mejores juegos de Codemasters.
- **Gran Turismo 5** y **Forza 4**, en PS3 y Xbox 360, respectivamente, si lo que se quiere es simulación pura y dura.

GRÁFICOS El tráfico va muy fluido y no hay popping. Falla el detalle de los coches.	86
SONIDO Ingeniero en castellano y buenos motores, pero no hay banda sonora.	75
DURACIÓN El modo Trayectoria ronda las 20 horas y el online tiene un tono social.	90
DIVERSIÓN El control es una delicia, en la línea de otros títulos de Codemasters.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

No sorprende tanto como el primer *GRID* y hay detalles que se podrían haber pulido, pero Codemasters da constancia, por enésima vez, de su pericia al volante del género de la velocidad. Su mezcla de arcade y simulación brilla.





UNA FÓRMULA INOLVIDABLE

Como toda buena aventura, la mezcla de géneros está garantizada. Hay de todo, combates, plataformas, puzles:

1. EL LABORATORIO DE COMBOS nos permite escoger el efecto que tiene cada uno de los golpes de un combo. Podemos recuperar energía, dañar a los enemigos, restar tiempo para volver a usar un poder especial o multiplicar los efectos anteriores.

2. LA EXPLORACIÓN es de las más guiadas y con menos libertad que recordamos haber visto en años. Unas flechas nos indican siempre, y cada pocos metros, por dónde debemos continuar y la mayoría de las veces sólo hay un camino posible que seguir.

3. LOS PUZLES no están nada mal. Son facilones pero las mecánicas para solucionarlos se repiten muy poco. Lo malo es que hay muy pocos y hasta el último tercio de la aventura, apenas nos encontramos alguno.

REMEMBER ME es una aventura de acción en tercera persona en la que debemos robar y alterar los recuerdos de la gente para derrocar a Memorize.

Amnesia jugable

REMEMBER ME

La memoria es muy caprichosa. Hay juegos que recordamos durante años y otros se olvidan rápidamente. ¿En qué grupo está Remember Me?

Nilin

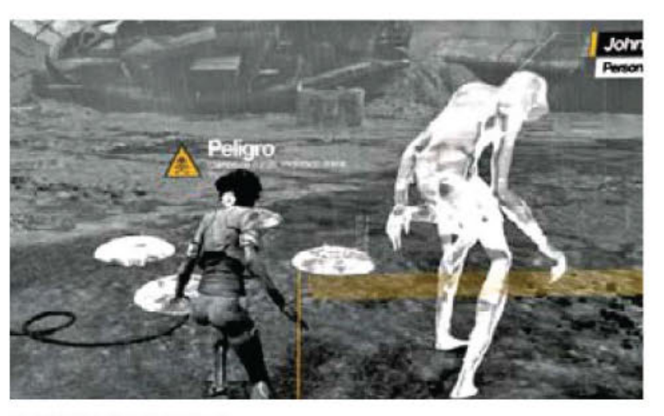
Después de que Memorize le robara sus recuerdos, está deseando devolverles la jugarreta con su misma moneda. Llega el momento de alterar sus memorias y, de paso, darles unas tollinas.

IMAGINAD UN FUTURO en el que los recuerdos se consumen como palomitas al ver una película. Las calles de Neo-París están infestadas de leapers, adictos a los recuerdos que se han convertido en una especie de zombis. Memorize, la empresa que controla el mercado, y sus soldados oprimen al pueblo mientras ganan millones.

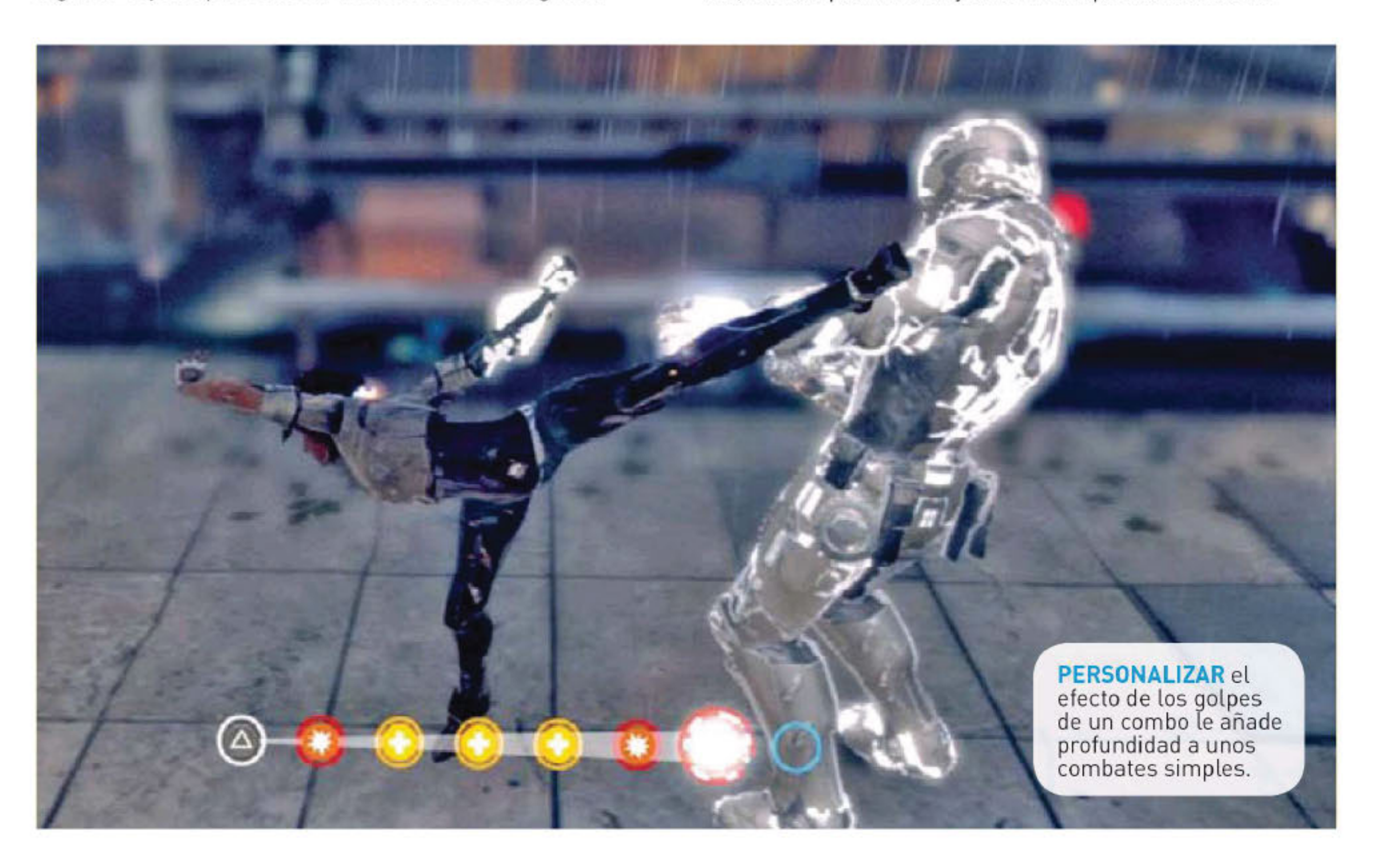
A Nilin, nuestra protagonista, además le han robado la memoria. Y... ¿qué mejor manera de vengarnos que hacerles olvidar a ellos también? Y es que en *Remember Me* podemos robar los recuerdos de la gente, e incluso alterarlos, reproduciéndolos como en una película, avanzando y retrocediendo la reproducción en busca de objetos con los que interactuar. Unos pequeños cambios aquí y allá y habremos modificado su pasado.

→ EL DESARROLLO ALTERNA COMBATES Y PLATAFORMAS, aunque también nos encontramos con algunos puzles y elementos originales, como las remezclas de memoria. Además, podemos personalizar el efecto de cada golpe de una secuencia para hacer daño

EN LAS REMEZCLAS DE MEMORIA interactuamos con algunos objetos para alterar los recuerdos de la gente.



LAS REMEMBRANAS materializan recuerdos de personajes. Así, vemos qué hicieron y evitamos repetir sus errores.



PERSONALIZAR el efecto de los golpes de un combo le añade profundidad a unos combates simples.

Recordando cómo luchar

Nuestra heroína ha perdido la memoria, así que apenas recuerda cómo funciona aquello que se le daba tan bien: luchar. A medida que avanzamos en la aventura vamos recordando los movimientos y poderes especiales, como volvernos invisibles, entrar en modo berserk o aturdir a los enemigos, entre otros:

ÓXIDO GRADUAL consigue poseer a un robot enemigo, que se pone a disparar a sus ex-colegas para luego explotar.

LA BOMBA LÓGICA se adhiere a un enemigo. Atrae al resto de rivales a su zona y luego... ¡bum! Explosión multicolor al canto.

NEO-PARÍS ESTÁ REPLETA DE COLECCIONABLES, como los 100 insectos mecánicos a los que debemos disparar, y que nos dan experiencia (izq.) Además, también tenemos que encontrar potenciadores para la salud y la concentración (dcha.)

a los rivales, recuperar energía,... La exploración es un desastre en cuanto a libertad y el camino (casi siempre es el único posible) está señalado en todo momento.

Gráficamente no es revolucionario, aunque es muy sólido. El diseño artístico está muy trabajado, la banda sonora, mezcla de música electrónica y de película, resulta perfecta. Lo que queda es un juego notable en lo técnico, pero con mecánicas repetitivas, simples y fáciles de olvidar. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El apartado técnico** es sobresaliente, en especial la espectacular banda sonora.
- **Las remezclas de memoria** son un concepto original, pero sólo hay cuatro.

Lo peor

- **La baja dificultad** empaña unos combates que ya de por sí son simplones.
- **Desarrollo muy guiado** y falta total de libertad para explorar los bellos escenarios.

Alternativas

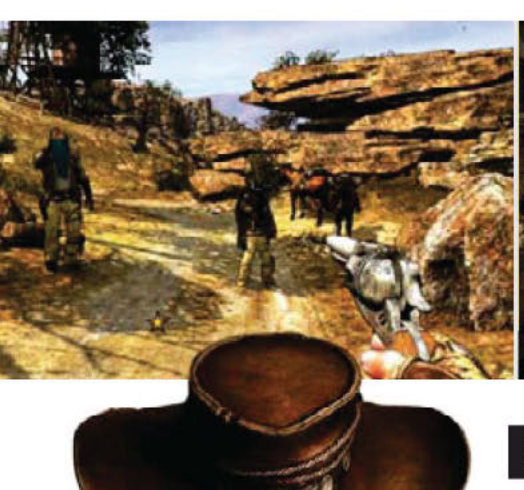
- **Batman: Arkham City** ha sido inspiración en el sistema de combate, y además es mucho más completo.
- **DmC, Devil May Cry** tiene combates intensos y aunque es lineal, ofrece más libertad.

GRÁFICOS Motor muy sólido y carente de fallos. El diseño artístico es de gran nivel.	88
SONIDO La banda sonora, mezcla de electrónica y rollo peliculero, es brutal.	92
DURACIÓN La dificultad es baja, duran unas 7 horas y no tiene multijugador.	65
DIVERSIÓN Las remezclas de memoria molan, pero el desarrollo es lineal.	75
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Aunque su concepto de juego prometía mucho, la falta de libertad de exploración, la baja dificultad, unos combates simplones y un desarrollo excesivamente lineal y guiado terminan estropeando la experiencia de juego.

AL ELIMINAR ENEMIGOS ganamos puntos de experiencia que nos permiten adquirir más habilidades.



EN LOS DUELOS debemos controlar los dos sticks para apuntar y desenfundar el arma lo más rápido posible cuando suene la campana. ¡Qué tensión se pasa!

PS3-360-PC ■ Acción ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 € / 1200

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Un nuevo héroe para la ambientación más clásica. No hay nada como volver a disfrutar del sabor del viejo oeste.

■ **ESTA SAGA VUELVE A SUS ORÍGENES** poniendo el Far West como telón de fondo para este título descargable, que centra su atención en la historia de Silas Greave, un veterano cazarrecompensas que vivió la época dorada de los forajidos. Con algunos toques de humor y guiños a películas del género, la trama atrapa por la forma en que está narrada y por la aparición de muchos personajes reales: Billy El Niño, Butch Cassidy o los hermanos Dalton. Lástima que en medio de un tiroteo resulte difícil leer todos los textos (llega con voces en inglés y subtítulos en castellano).

Pero más allá de su atractiva narrativa, la trama es una mera excusa para ofrecernos lo verdaderamente importante: unos frenéticos tiroteos que bien podría haber firmado el propio Clint Eastwood. Olvidaos de puzles, charlas intrascendentes y demás zarandajas, aquí la acción es la protagonista absoluta. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Funciona a las mil maravillas como título de acción directa. Buena combinación de tiroteos y un original sistema de narración.

PUNTUACIÓN FINAL 82

Xbox 360 | CASTLESTORM

12 ■ Puzle ■ Zen Studios ■ 1 a 2 jugador
■ Castellano ■ 800

COMO SI DE UN ANGRY BIRDS SE TRATARA, hemos de cuadrar la trayectoria con nuestras ballestas en escenarios de ambientación vikinga, con algunos toques de "tower defense" y de estrategia en tiempo real. Tenemos dos campañas diferentes además de numerosos retos multijugador (versus, cooperativo o supervivencia), que suponen los momentos más entretenidos del título.

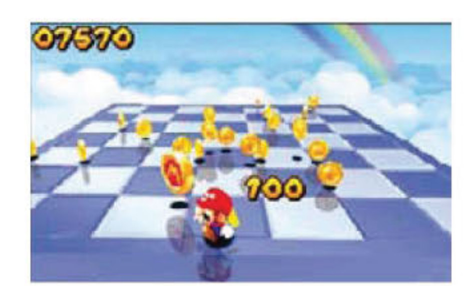
Eso sí, necesitaréis un tiempo para dominar la respuesta de la ballesta. Tranquilos, os compensará la experiencia.

Valoración Su enfoque desenfadado y el buen diseño de su curva de dificultad molan. No tanto la pantalla partida. **83**

3DS | MARIO Y DONKEY: MINIS ON THE MOVE

3 ■ Puzle ■ Nintendo ■ 1 jugador
■ Castellano (textos) ■ 9,99 €

LAS PLATAFORMAS QUEDAN A UN LADO y se apuesta totalmente por los puzles en esta nueva entrega de la franquicia. Hay que llevar a los minis por un camino lleno de obstáculos y al que le faltan piezas, las cuales hemos de colocar en el momento adecuado. Hay unos 180 niveles, además de varios minijuegos y un editor de niveles. Tiene 4 mundos principales:



de Mario, Peach, Toad y Donkey Kong, con sus mini-héroes como protagonistas.

Valoración Su buena curva de dificultad y su editor de niveles se anteponen a un control algo extraño para los minis. **80**

3DS | THE STARSHIP DAMREY

12 ■ Aventura ■ Level-5
■ 1 jugador ■ Inglés ■ 8 €

EL PAQUETE DE JUEGOS GUILD 02 se estrena con este título, una especie de aventura gráfica: encontramos objetos, los examinamos, los recogemos, los enemigos no pueden matarnos... Eso sí, es una aventura más centrada en la historia que en el puzle. Intenta parecerse a los paseos por los pasillos agobiantes de *Dead Space* y no lo logra, pero sí que consigue que

los jugadores blanditos nos llevemos un par de sobresaltos de vez en cuando.

Valoración Su punto fuerte está en el guión, con algún giro brusco, pero los puzles nos parecen demasiado fáciles. **70**

PS Vita-iOS | JACOB JONES AND THE BIGFOOT MYSTERY

7 ■ Aventura ■ Lucid Games ■ 1 jugador
■ Castellano (Textos) ■ 1,99 €

ES CIERTO QUE PS VITA no posee un catálogo muy amplio, pero si te gustan las aventuras "puzleadas", no deberías dejar pasar la que nos ocupa. En ella, un niño bastante listo es enviado a un campamento de verano, en el que vive extraños sucesos y conoce a personajes de todo tipo. Su desarrollo es similar al de los *Profesor Layton*, explorando escenarios y resolviendo

puzles muy variados. Y todo ello, regado con mucho humor, sencillez y un correcto acabado.

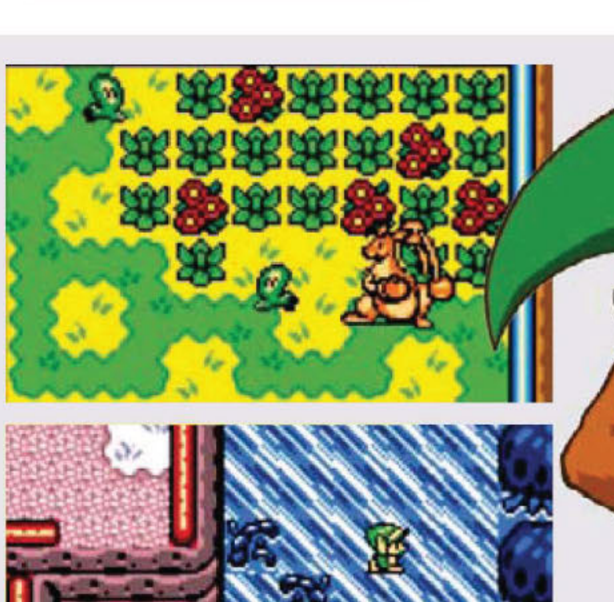
Valoración No es largo, pero su adecuado nivel técnico, variedad, simpatía y bajo precio lo hacen muy recomendable. **85**

3DS
ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

7 ■ Plataformas ■ Nintendo/Capcom ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 6 € cada uno

ESTOS DOS JUEGOS salieron a la venta en 2001 como uno de los últimos coletazos de Game Boy Color. Tenían historias parecidas, pero *Ages* basaba buena parte de sus acertijos en jugar con el tiempo y *Seasons* en hacerlo con el clima. Y a pesar de que tienen todo esto en común, los dos *Oracles* son dos juegos diferentes que ponen el acento en aspectos distintos de la saga. Mientras que *Ages* tiene un mapa pequeño y se centra mucho en los puzles, la región de *Seasons* es más grande y el juego se presta más a la exploración y a la acción. Tal vez ese fue el truco de Capcom al encarar la saga: dos apuestas en vez de una.

Valoración Dos entregas muy dignas y entretenidas. Sus mazmorras son simples, pero el resto resulta muy efectivo. **85**



VARIOS

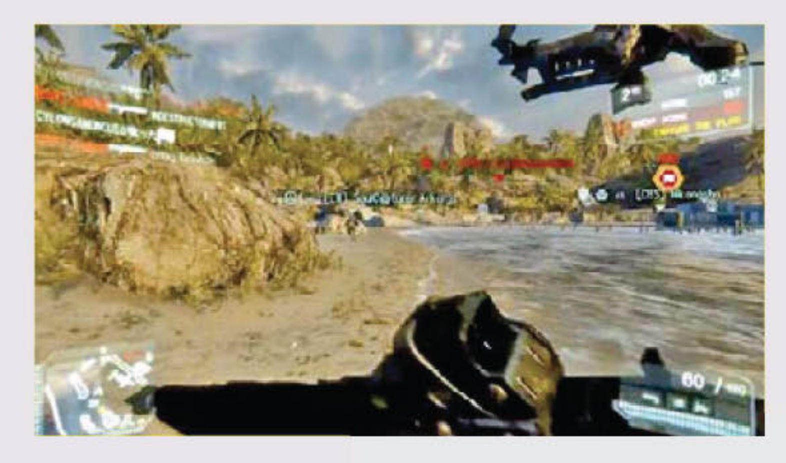
LOS FANS DEL MODO MULTIPLAYER de *Crysis 3* están de enhorabuena, aunque el bolsillo del nanotraje se resienta...

CRYSIS 3
PS3-360-PC | 14,99 € / 1200 - 704 MB

La isla perdida

UN VARIADO PACK de contenido acaba de llegar al nuevo *Crysis*. Dos armas, cuatro mapas para el multijugador y dos modos de juego son sus principales novedades, lo que se traduce en un DLC muy "tradicional" en su contenido y precio. Lo más destacable es el modo Locura, muy entretenido debido a la rotación de las armas y las reapariciones en turnos. Eso sí, quienes más disfrutarán serán los veteranos, ya que los escenarios están localizados donde se desarrolla el *Crysis* original.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MISIÓN

TOMB RAIDER
Xbox 360
Precio: 240 - Espacio: 95 MB

Tumba del aventurero

DESPUÉS DE VISITAR PS3 Y PC, y de haber sido un DLC por su reserva, llega a 360 esta tumba opcional del modo historia. No es barata ni extensa, pero expande bien la aventura para un jugador.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS

NFS: MOST WANTED
PS3-360-PC | 29,99 €/2400 - 2 GB

Paquete completo

SI SOIS MUY FANS de esta saga de velocidad, no podemos dejar de recomendaros esta descarga, que incluye los cuatro packs lanzados hasta ahora con un ahorro de cinco euros. Eso sí, si no buscáis exprimir al máximo el juego, el precio es muy elevado como para justificar su compra.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MAPA

GEARS OF WAR JUDGMENT
Xbox 360 | 160 - 40 MB

Dreadnought

A LA ESPERA de un inminente y gran paquete de contenido, tenemos este nuevo mapa (para el modo OverRun) cuyo escenario se sitúa en un barco de guerra abandonado del COG. Es poca cosa y no aporta demasiado, pero su coste va acorde al contenido y se hace bastante asequible.

VALORACIÓN ★★★☆☆

ESCENARIO

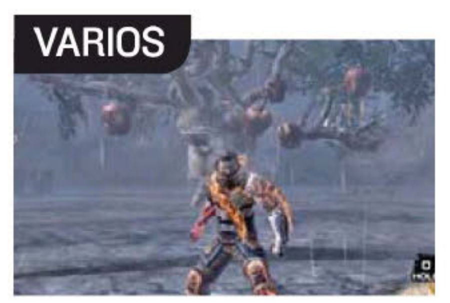
SIMCITY
PC | 9,95 €

Amusement Park

MONTAR TU PARQUE DE ATRACCIONES en la ciudad es ahora posible, gracias a la expansión que permite diseñarlos y ponerlos en funcionamiento con múltiples posibilidades. ¿Lo malo? El precio es muy alto, más si tenemos en cuenta que esta opción debería venir "de serie".

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



SOUL SACRIFICE
PS Vita | Gratis - 200 KB

Bersérker y caballero

QUÉ MEJOR MANERA de apoyar un juego así que lanzar un completo DLC, y además totalmente gratis. Un rito negro, dos jefes, ocho pactos y un mapa son las novedades. Su extensión no es muy amplia pero suponen más diversión a cambio de cero euros.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS

THE LAST OF US

Uno de los juegos del año acaba de llegar a nuestras consolas. Si el análisis que hemos publicado no os ha terminado de convencer de ello, podéis probarlo para despejar las dudas. Lo más destacable, además de su altísimo nivel técnico, es la atmósfera de tensión que se respira en nuestra visita a un rascacielos en ruinas, donde todo parece en calma y abandonado... La pega de la demo es que, además de ser cortita, sólo pueden jugarla los compradores de *God of War: Ascension.*

PROJECT X ZONE

Con una segunda demo que está a punto de llegar, esta primera nos muestra su planteamiento como RPG táctico (con espectaculares combates) y algunos de sus personajes. Si os gustan las "frikadas" al estilo japonés y tenéis una 3DS, no dudéis en probarla.

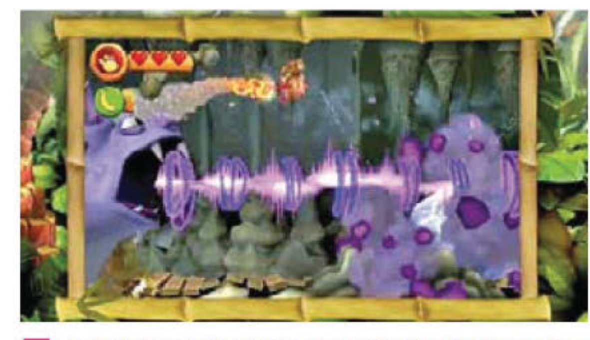
RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Si no le cogisteis el punto a Resident Evil 6, quizá este título sí os haga "tilín". Su visita a PS3, 360 y Wii U ofrece pocas novedades con respecto a su paso por 3DS, pero ahora podéis catarlo y comprobar que el estilo se acerca al del inicio de la saga.

MULTIMEDIA

RAYMAN LEGENDS

Tras confirmarse que Rayman y compañía también llegarán a PS Vita, Ubisoft acaba de lanzar un tráiler donde vemos cómo luce el juego en ella, al igual que ciertos aspectos exclusivos, como trajes y desafíos.

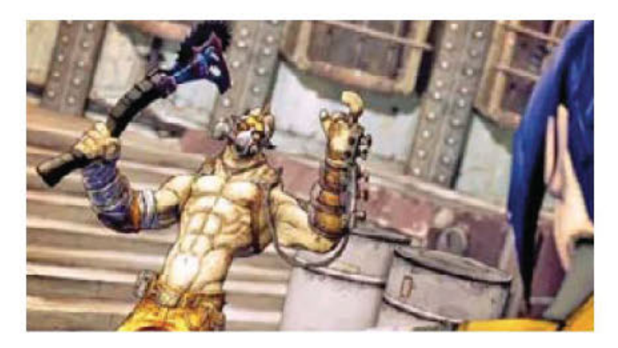


DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Dirigido a los más talluditos del lugar, este video nos muestra la evolución del mono de Nintendo en sus ya más de treinta años de historia, desde aquel 1981 en el que debutó en los recreativos. Maldita nostalgia...

SONIC: LOST WORLD

El primer trailer de la vuelta de Sonic (en exclusiva para Wii U y 3DS) ya está aquí. Lo más llamativo es el diseño de los niveles y la forma en la que el erizo azul los recorre, además de ver a los malvados de turno.



BORDERLANDS 2

Krieg el Psicópata, uno de los enemigos más carismáticos del juego, ya figura como personaje descargable, y nada mejor que un extenso video (aderezado con mucho "tomate") para conocer su personalidad.

NOTICIAS

LA DEMO DE MOTOGP 13, DISPONIBLE

El título ya se encontrará a la venta para cuando leáis estas líneas, y su versión de prueba (para PS3 y 360) lista también para descargar. Incorpora muchas de las opciones del juego final de cara a que resulte lo más completa posible, aunque la mala noticia es que en PC y PS Vita no podremos disfrutarla.

GUILD WARS 2 SIGUE ACTUALIZÁNDOSE

El MMORPG sin cuotas de la gente de NCSOFT continua recibiendo novedades en forma de actualizaciones (una expansión como tal está en desarrollo). La que acaba de publicarse, titulada "La última batalla del Sol Austral", nos ofrece un nuevo reto en el que debemos unir fuerzas con otros jugadores para resolver el caos en cierta zona del mapa.

OTRO TÍTULO MÁS QUE SE PASA A LOS MICROPAGOS

Tecmo Koei ha anunciado que lanzará en breve una versión gratuita de *Dead or Alive 5 Ultimate* para PlayStation 3 en Japón y Estados Unidos, por lo que esperamos verla también por aquí. Incluirá cuatro personajes y el modo multijugador, y deberemos pagar para acceder a otros luchadores y el modo historia.

LOS USUARIOS DE FX FÚTBOL, ESCUCHADOS

Además de confirmarse que el "rescate" de *PC Fútbol* tendrá continuidad en una nueva versión durante el próximo otoño, recientemente se ha publicado la actualización 1.1 del título. Realizada sobre el feedback de los jugadores, soluciona errores y mejora algunas características.

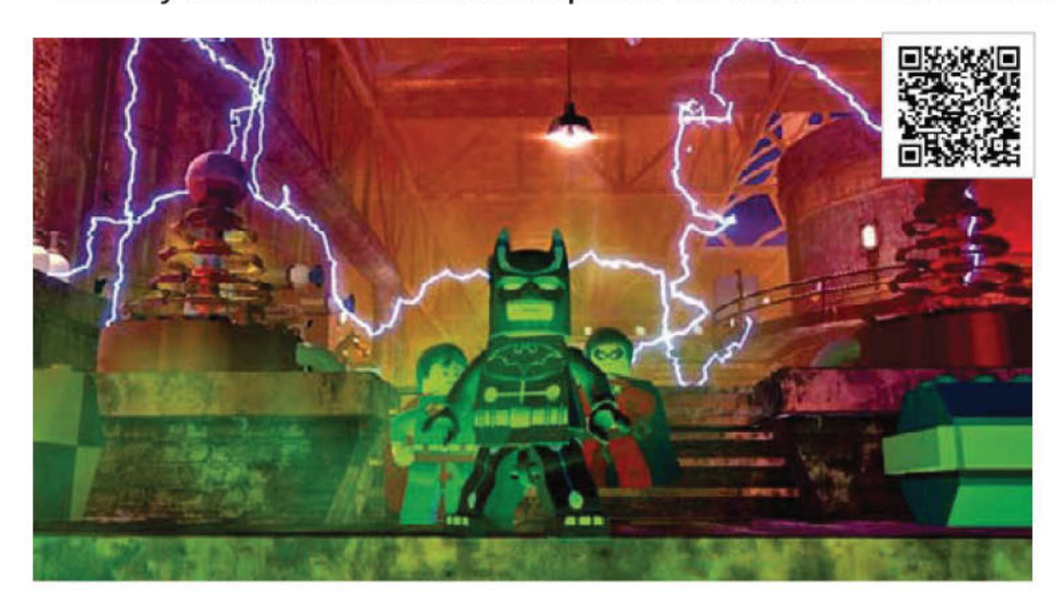
La web del mes

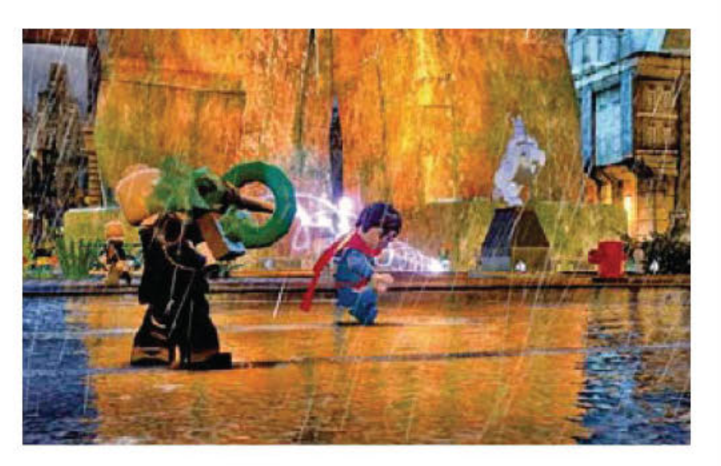
LO QUE QUEDA

www.whatremainsfilm.com
Ahora que ya le estamos hincando el diente a *The Last of Us*, nada mejor que echar un ojo a la serie web (no oficial, aunque basada en él) que unos fans están realizando con actores reales. Visitad el link y comprobaréis que no está mal.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.





Wii U | LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

LAS VERSIONES PARA OTRAS CONSOLAS vieron la luz hace un año y ahora, sin ninguna mejora notable a excepción de las introducidas en el modo cooperativo, se estrena en Wii U. El control no se ha incorporado de manera demasiado original al mando y el DLC no ha sido incluido, lo que nos deja con cierta sensación de vacío al ver el trabajo realizado en la consola de Nintendo. Eso sí, manejar a Batman y Superman (con sus correspondientes poderes) mola bastante, en un mundo en HD que ha mejorado a nivel visual, pero que mantiene otros defectos que no se han corregido. Si lo que buscáis es humor, un mundo bastante abierto, personajes desbloqueables y diversión, este es vuestro juego.

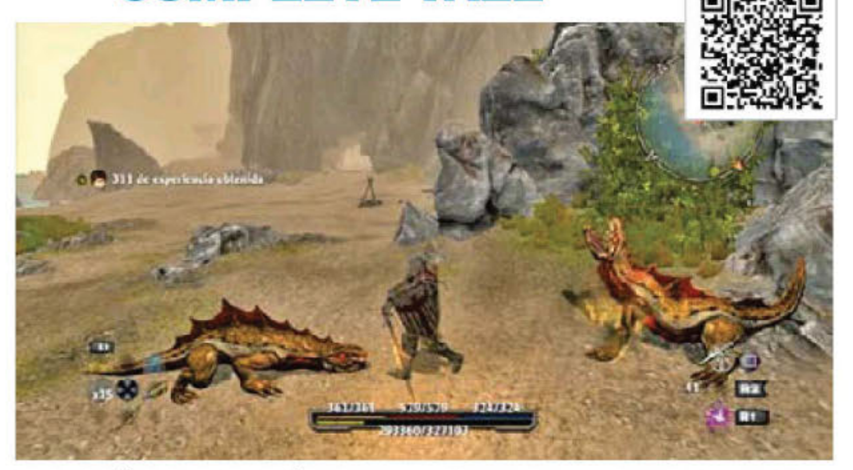
Valoración De no haber existido *Lego City: Undercover*, este podría haber sido el mejor juego de las piezas. A pesar de no innovar y ser poco variado, sigue resultando muy jugable y rezuma personalidad. **75**

PS3 - XBOX 360 | FUSE

CUATRO MERCENARIOS, cada uno con diferentes habilidades y armas, son los protagonistas de este título de acción, el cual ofrece lo mejor de sí mismo en el modo cooperativo. Así, las diez horas que dura se pueden hacer más amenas, ya que el diseño de los escenarios es demasiado típico y soso y la IA de los enemigos es casi nula, aunque el apartado gráfico sí es más competente y moderno.

Valoración Su escasa personalidad hace que estemos ante un juego que no destaca en ningún aspecto. Es poco original y sólo ve disimuladas las carencias por sus curiosas armas y el cooperativo. **67**

PS3 | ARCANIA: THE COMPLETE TALE



TRES AÑOS DESPUÉS de su salida en PC y 360, la cuarta entrega de la saga *Gothic* acaba de llegar a la consola de sobremesa de Sony, aunque incluye su expansión para compensar el retraso. Como juego de rol de acción, peca de ser muy dirigido y repetitivo, pero cuenta con un apartado sonoro decente. No así el aspecto gráfico, el cual deja mucho que desear y lastra el resultado final.

Valoración No podemos negar que sea entretenido, pero en PS3 hay títulos mucho mejores en este género, sobre todo en cuanto a su libertad y el nivel gráfico. El doblaje al castellano es de agradecer. **68**

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

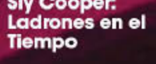
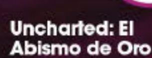
¡Tus juegos favoritos al mejor precio!

Tus Juegos Favoritos más Baratos que Nunca

- Final Fantasy XIII-2 — 9,95 €
- Brothers In Arms: Hells Highway — 14,95 €
- God of War Collection — 14,95 €
- Gof of War III — 14,95 €
- Heavy Rain — 14,95 €
- Uncharted 2: Among Thieves — 14,95 €
- Assassin's Creed Revelations — 14,95 €
- Red Dead Redemption: GOTYE — 19,95 €

- NBA 2K13 — 29,95 €
- Pro Evolution Soccer 2013 — 29,95 €
- Battlefield 3 — 29,95 €
- Call of Duty: Modern Warfare 3 — 29,95 €
- Crysis 3 — 29,95 €
- Formula 1 2012 — 29,95 €
- NBA 2K13 — 29,95 €
- Pro Evolution Soccer 2013 — 29,95 €

- Assassin's Creed III — 29,95 €
- NBA 2K13 — 29,95 €
- Zombie U — 29,95 €
- FIFA 13 — 39,95 €
- Mass Effect 3 — 39,95 €
- Little Big Planet — 19,95 €
- Silent Hill: Book of Memories — 19,95 €

- Lego Batman 2: DC Superheroes — 29,95 €
- Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo — 29,95 €
- Uncharted: El Abismo de Oro — 29,95 €
- Myst — 19,95 €
- Angry Birds Trilogy — 29,95 €
- FIFA 13 — 29,95 €
- Monster High: Patinaje Laberíntico — 29,95 €
- Naruto Powerfull Shippuden — 29,95 €

GAME

LOS MEJORES
TOP JUEGOS

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

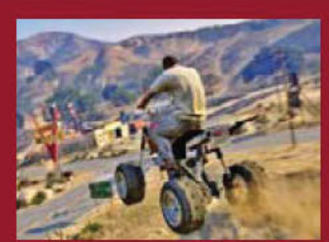
VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	→	1	4
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	→	2	3
3	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
4	God of War Ascension	PS3	↓	3	3
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	4	2
6	Resident Evil Revelations	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC - 3DS	!	-	1
7	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
8	Call of Duty: Black Ops II	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
9	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	6	7
10	Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca	PS3	↓	7	5

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

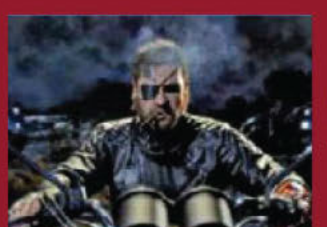
! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360
El "sandbox" definitivo cada vez está más cerca. Ya sólo queda el trimestre veraniego para poder disfrutar de la nueva maravilla de Rockstar.
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE

2 Beyond: Dos almas
PS3
El nuevo título de Quantic Dream promete sorprender aún más que *Heavy Rain*, su anterior título para PS3.
FECHA: 11 DE OCTUBRE



3 Metal Gear Solid V
PS3 - XBOX 360
La próxima (y misteriosa) aventura del genio Hideo Kojima nos volverá a poner en la piel del legendario Big Boss.
FECHA: 2014

4 Assassin's Creed IV: Black Flag
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
Las artes de Edward Conway para la piratería nos ayudarán a surcar las aguas del Caribe.
FECHA: 31 DE OCTUBRE

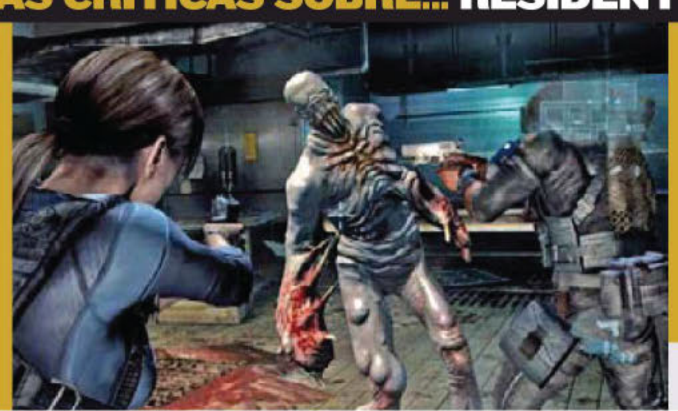
5 Gran Turismo 6
PS3
El simulador de conducción real volverá a la parrilla a finales de año, con un garaje de 1.200 vehículos y un motor gráfico totalmente renovado.
FECHA: NAVIDAD 2013

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... RESIDENT EVIL REVELATIONS

La valoración de Hobby Consolas (nº 262) fue de 82.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



Buen remake en HD
Marc RayoGamma

"Sus novedades son justitas, pero quita el mal sabor de boca de *RE6* y devuelve (ligeramente) la sensación de los clásicos".

NOTA --

Mezcla de ayer y hoy
Juanjo Ortiz

"Quiere hacer recordar a los *Resident Evil* de antaño, sin perder el toque actual. No es una obra maestra, pero cumple".

NOTA 90

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**The Last of Us** PS3	94	**95**/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	**-**/40 No disponible	**10**/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	**9,5**/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	**8**/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	**10**/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
2	**Bioshock Infinite** PS3 - XBOX 360 - PC	94	**95**/100 "Como el *Bioshock* original, te atrapa y no te suelta"	**37**/40 No disponible	**9,5**/10 "Creerás de verdad que una ciudad puede volar en el aire"	**10**/10 "La exploración de Columbia y la historia son inolvidables"	**9**/10 "Un juego estupendo, con un final que tardarás en olvidar"	**9**/10 "Columbia es al cielo lo que Rapture fue al océano"
3	**Fire Emblem Awakening** 3DS	91	**93**/100 "De lo más satisfactorio que ha ofrecido una portátil jamás"	**36**/40 No disponible	**9,6**/10 "El mejor de su clase, obligatorio en cualquier jugoteca"	**9**/10 "Una experiencia intensa y fresca que obliga a pensar"	**8,5**/10 "Sus fascinantes personajes hacen de él una joya"	**9**/10 "Un excelente juego de estrategia, rico y muy profundo"
4	**Animal Crossing NL** 3DS	90	**93**/100 "Ser alcalde lo hace más personalizable que nunca"	**39**/40 No disponible	**9,6**/10 "¿Quién necesita la vida real teniendo este *New Leaf*?"	**8,5**/10 "Ofrece una de las experiencias más puras del mundillo"	**8**/10 "Un descarado regreso que gustará a novatos y veteranos"	**9**/10 "Una excepción a la regla de que es mejor reinventarse"
5	**Tomb Raider** PS3 - XBOX 360 - PC	88	**93**/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	**38**/40 No disponible	**9,1**/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje icónico"	**9,25**/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	**8,5**/10 "Es una aventura de acción de lo más apasionante"	**9**/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
6	**Monster Hunter 3 Ult.** Wii U - 3DS	87	**93**/100 "El parque jurásico alcanza su mayor cota de vastedad"	**38**/40 No disponible	**8,8**/10 "Buena revisión de un juegazo, aunque le pesan los años"	**8,75**/10 "El online y los gráficos HD justifican el título de Ultimate"	**8**/10 "Las batallas son excelentes y es muy personalizable"	**8**/10 "El genial cooperativo mitiga los fallos de ser un port"
7	**GRID 2** PS3 - 360 - PC	86	**90**/100 "Codemasters no se cansa de hacer juegazos de coches"	**-**/40 No disponible	**8**/10 "Un juego de velocidad divertido y muy consistente"	**8,25**/10 "Buen juego, pero no es la revelación que prometía ser"	**8,5**/10 "Es una combinación excitante de arcade y simulación"	**9**/10 "Entre los mejores juegos de velocidad de la generación"
8	**DK Country Returns 3D** 3DS	83	**90**/100 "Es una adaptación del juego de Wii, pero parece nuevo"	**33**/40 No disponible	**8,9**/10 "Un plataformas desafiante, casi a la par del original"	**8,5**/10 "Uno de los mejores plataformas de esta generación"	**7**/10 "Un plataformas excitante, pero sigue teniendo fallos"	**-**/10 No disponible
9	**Resident Evil Revelations** PS3 - 360 - Wii U - PC	80	**82**/100 "Sabe combinar el presente y el pasado de *Resident Evil*"	**36**/40 No disponible	**7,5**/10 "Aumentar la resolución no le ha hecho ningún favor"	**8,75**/10 "Su ritmo más pausado retrotrae a los días de *Resident 4*"	**6,5**/10 "Se parece a los *RE* del pasado, pero no es tan especial"	**-**/10 No disponible
10	**Remember Me** PS3 - XBOX 360 - PC	73	**78**/100 "Cumple en lo técnico, pero el desarrollo es simplón"	**-**/40 No disponible	**5,9**/10 "Hay buenas ideas, pero el resultado es muy decepcionante"	**7,75**/10 "Tiene grandes ideas, pero falla en puntos clave"	**7**/10 "Entretenido, pero no llega a tener personalidad propia"	**8**/10 "El tipo de historia que gusta ver en cualquier pantalla"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

El perfecto equilibrio

Brais Neiro

"Ha sabido evolucionar, con un gran equilibrio entre terror y acción, aunque no explota la potencia de las consolas de sobremesa".

NOTA 90

En tierra de nadie

Nando Real

"Se ha quedado en tierra de nadie, pues no aporta ni lo anterior de la saga ni lo actual. Es bastante previsible. Cumple su cometido, sin más".

NOTA 85

Debe seguir este camino

Isidro Prieto

"Junto con el DLC *Lost in Nightmares* de *Resident Evil 5*, es de lo mejor. Combina bien lo antiguo y lo moderno. Capcom debe seguir por ahí".

NOTA 80

Un survival "neo-retro"

Cristian Redbull

"Conserva toques de los primeros *Resident*, pero con un control moderno, aunque su precio de salida es excesivo para ser una versión HD".

NOTA 80

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

THE LAST OF US

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PS3

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	29,95 €
4 Red Dead Redemption	96	29,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
6 The Last of Us !	95	59,95 €
7 Bioshock Infinite	95	64,95 €
8 Gran Turismo 5	95	29,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €

El juego del mes

THE LAST OF US

El polivalente estudio californiano Naughty Dog ha vuelto a tallar otra joya exclusiva para el catálogo de PlayStation 3. Como apuntaban los pronósticos, la aventura de Joel y Ellie en un futuro desolado se ha convertido en uno de los mejores títulos de la presente generación.

360

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Bioshock Infinite	95	64,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
7 Gears of War 3	94	29,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10 FIFA 13	94	69,95 €

El juego del mes

GRID 2

Si hay algún estudio que entienda de juegos de conducción, ése es Codemasters Racing, que vuelve a la parrilla de la especialidad tras haberse centrado en las sagas *Dirt* y *F1*. Esta vez, nos toca hacernos un nombre dentro de un nuevo certamen automovilístico: la World Series Racing.

3DS

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
5 Animal Crossing: NL !	93	39,95 €
6 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
7 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
8 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
9 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
10 DK Country Returns 3D	90	39,95 €

El juego del mes

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

Tras arrasar en ventas en Japón, el simulador social de Nintendo por fin ha llegado a las 3DS españolas. Como secretarios de nuestro propio pueblo, debemos preocuparnos por cuidarlo todo para que empiece a prosperar.

PS VITA

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Mortal Kombat	92	51,00 €
5 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	49,95 €
10 Gravity Rush	87	39,95 €

El juego del mes

STREET FIGHTER X TEKKEN

A falta de novedades de peso este mes, el catálogo de PS Vita está muy bien surtido de juegos de lucha. Con permiso de *Ultimate Marvel vs Capcom 3* y *Mortal Kombat*, este "crossover" es de lo mejor que hay en el género.

Wii U

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
3 NBA 2K13	93	29,95 €
4 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
5 Mass Effect 3	92	69,95 €
6 Lego City Undercover	91	59,95 €
7 FIFA 13	91	59,95 €
8 Batman Arkham City	90	59,95 €
9 Darksiders II	90	59,95 €
10 Assassin's Creed III	89	29,95 €

El juego del mes

GAME & WARIO

Los hilarantes minijuegos inspirados en el universo de Wario aterrizan en Wii U para sacar el máximo partido a las posibilidades jugables del Gamepad. Su componente multijugador lo hace ideal para montar una fiesta en casa y disfrutar a carcajada limpia.

PC

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	49,95 €
10 Secret of Monkey Island	95	9,99 €

El juego del mes

REMEMBER ME

Nilin, una cazadora de recuerdos, es la protagonista de esta aventura de acción de Capcom, ambientada en Neo-París, una versión futurista de la capital de Francia. Después de que le borraran la memoria, Nilin emprende el camino de la lucha para recuperar su memoria.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

Naughty Dog

Este estudio lleva trabajando para Sony desde PS One. Su prestigio ha ido creciendo junto al de la marca PlayStation.

PS3 19,95 €

1 UNCHARTED 2: EL REINO...

El de Nathan Drake ha sido uno de los grandes nombres de PlayStation 3. Esta especie de heredero de Indiana Jones fue uno de los primeros en demostrar el potencial que albergaba PS3, y esta secuela, subtitulada *En el reino de los ladrones*, fue aún mejor que su debut. El juego nos trasladaba al Himalaya en busca de la ciudad de Shambala, en una espectacular mezcla cinematográfica de disparos y saltos.

PS3 59,95 €

2 THE LAST OF US

El último juego de Naughty Dog deja claro que nadie ha sabido explotar las bondades de PS3 tan bien como el estudio californiano. A eso, se añaden un guión y un desarrollo de postín.

PS3 29,95 €

3 UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE

La tercera entrega de las aventuras de Nathan nos ponía sobre la pista de las expediciones de Lawrence de Arabia. La zona del desierto era inigualable.

PS2 - €

4 JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Este peculiar dúo protagonizó una trilogía en PlayStation 2. Los saltos, las tortas y el buen humor eran las señas de identidad de esta pintoresco plataformas.

PS One - €

5 CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Los orígenes de Naughty Dog están ligados a Crash Bandicoot, un simpático marsupial que, durante algún tiempo, hizo las veces de "mascota" de Sony.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	Tomb Raider	360
4	Dishonored	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	CoD: Black Ops II	PS3
7	God of War Ascension	PS3
8	DK Country Returns	3DS
9	Crysis 3	PC
10	Ni no Kuni	PS3

David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Bioshock Infinite	PS3
6	Ni no Kuni	PS3
7	Tomb Raider	PS3
8	Battlefield 3	PS3
9	Red Dead Redempt.	PS3
10	Animal Crossing NL	3DS

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	The Last of Us	PS3
8	Tomb Raider	360
9	Heavy Rain	PS3
10	Super Mario Galaxy 2	Wii

José Luis Sanz

1	The Last of Us	PS3
2	Luigi's Mansion 2	3DS
3	God of War Ascension	PS3
4	Bioshock Infinite	PC
5	Diablo III	PC
6	FX Fútbol	PC
7	Monster Hunter 3 U.	Wii U
8	N.S. Mario Bros U	Wii U
9	Dishonored	PC
10	Super Mario 64	N64

1	**The Last of Us**	PS3
2	**Bioshock Infinite**	PS3 - XBOX 360 - PC
3	**Tomb Raider**	PS3 - XBOX 360 - PC
4	**Dishonored**	PS3 - XBOX 360 - PC
5	**Black Ops II**	PS3 - 360 - WII U - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Los creadores de The Last of Us nos hablan de su desarrollo

"QUEREMOS CREAR ALGO ÚNICO"

Dos miembros de Naughty Dog estuvieron en Madrid presentando su última aventura días antes del lanzamiento. Nosotros no perdimos la ocasión de hablar con ellos.

***Uncharted 3* es uno de los mejores juegos del catálogo de PS3. Y los jugadores esperan que *The Last of Us* sea aún mejor. ¿Cómo os sentís al respecto? ¿Sentís presión ante este gran desafío?**

Ricky Cambier: En Naughty Dog nos gusta meternos presión a nosotros mismos. Siempre queremos crear algo único, una experiencia que sorprenda a los jugadores. Y en *The Last of Us* no ha sido distinto, Hemos volcado toda nuestra experiencia anterior para explorar un nuevo género, un nuevo mundo. Esperamos que a los jugadores les guste y estar a la altura de las expectativas.

¿En qué películas, comics, libros o juegos os habéis inspirado para crear *The Last of Us*?

Arne Meyer: Nos hemos inspirado en muchas películas, cómics y series de televisión. Por ejemplo, hemos querido captar la ambientación y la tensión que transmiten películas como La Carretera o No es País para Viejos. Y también nos hemos fijado en The Walking Dead, en la serie de televisión y también en el comic. Pero no sólo nos referimos a los escenarios abandonados y devastados por los que vagan los infectados. Nos interesa mucho cómo están tratadas en The Walking Dead las relaciones entre los pocos humanos supervivientes, que se encuentran bajo circunstancias tremendamente hostiles.

¿Creéis que con *The Last of Us* se ha llegado a exprimir a tope la consola? ¿O veremos algún juego técnicamente más impresionante que el vuestro en PS3?

Ricky Cambier: Con nuestro motor se pueden hacer cosas increíbles gracias al trabajo de toda la gente de Naughty Dog. Hemos intentado crear un "look" único para *The Last of Us*, y hemos conseguido resultados asombrosos, por ejemplo, en todo lo relativo a iluminación. ¿Que si se pueden ver mejores gráficos en PS3? Hombre, se puede intentar pero... buena suerte (risas).

> **"LA RELACIÓN ENTRE JOEL Y ELLIE IRÁ CAMBIANDO A MEDIDA QUE EL JUEGO AVANCE"**
> ARNE MEYER

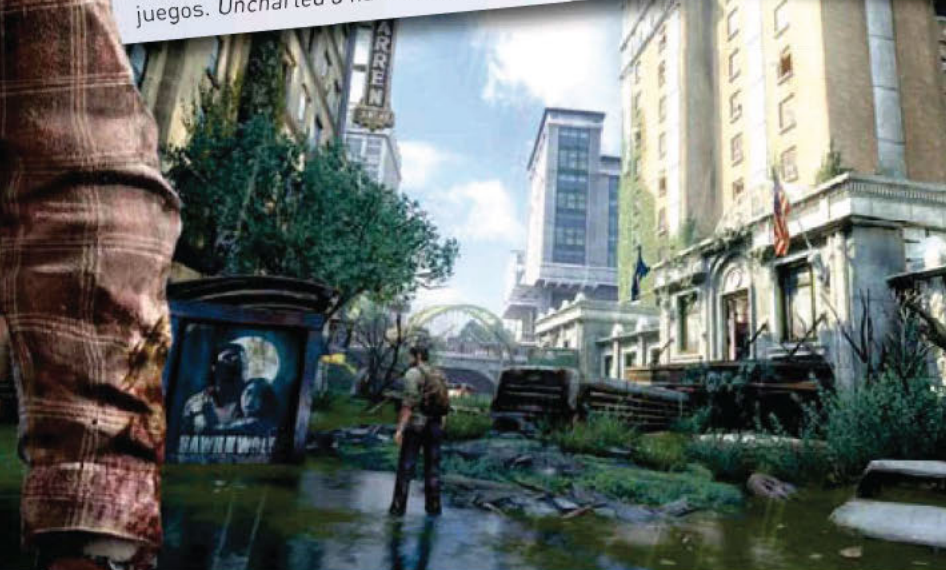
¿Cuál ha sido el principal reto o la mayor dificultad que os habéis encontrado en estos tres años y medio de desarrollo que os ha llevado terminar el juego?

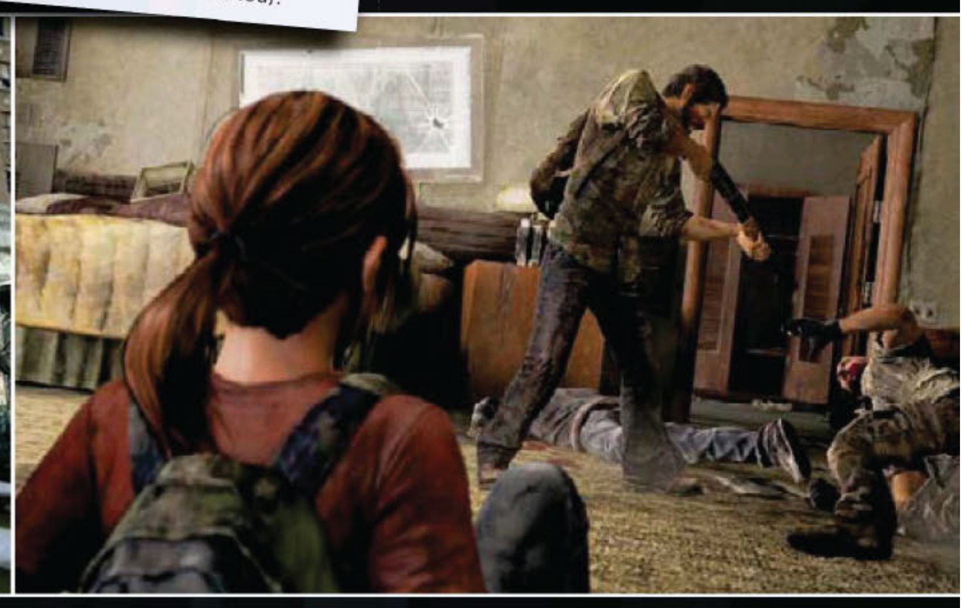
Ricky Cambier: El principal reto ha sido crear una nueva franquicia. Cuando te adentras en

RICKY CAMBIER (Diseñador de juego)
Este creador nato aprendió BASIC con sólo 12 años. Después de graduarse, abandonó la informática y se dedicó al teatro, para volver en 2005 a la creación de juegos. *Uncharted 3* ha sido su trabajo más popular.

ARNE MEYER (Community Strategist)
Tras desempeñar un puesto similar en Vivendi Games, entró a trabajar en la empresa californiana hace cinco años, por lo que ha participado en casi todos sus éxitos recientes (con la excepción del primer *Uncharted*).

> **"NOSOTROS SIEMPRE DECIMOS QUE EL PRÓXIMO JUEGO VA A SER EL MÁS AMBICIOSO"**
> RICKY CAMBIER





una nueva franquicia, en un género nuevo, tienes que probar cosas, y algunas funcionan y otras no. Cuando no salen bien, hay que seguir intentándolo una y otra vez hasta dar con algo que funcione. En este sentido, es importante tener en cuenta el feedback de la gente. Pero el verdadero reto, como digo, es intentar hacer algo nuevo y que funcione, aunque haya que correr ciertos riesgos.

¿Cómo es la relación entre Joel y Ellie? ¿Es dinámica? ¿Evolucionará durante el desarrollo?
Arne Meyer: Son dos personajes muy diferentes. Joel es un hombre roto, un superviviente que lo pierde todo durante la pandemia y que hará lo que sea para sobrevivir. Ellie es muy distinta. Ha nacido en un refugio, se ha criado allí y no sabe cómo era el mundo antes de la infección. Entonces tienen puntos de vista muy diferentes y esto se notará en el juego. Y a medida que el juego avance, su relación irá cambiando y aprenderán el uno del otro.

El combate en *The Last of Us* es bastante diferente al de la mayoría de los juegos de acción de esta generación, empezando por los *Uncharted*. Supone un mayor esfuerzo por parte del jugador. ¿Creéis que esto puede suponer un handicap para los "casual gamers"? ¿Es *The Last of Us* el juego más "hardcore" creado por Naughty Dog hasta la fecha?

Ricky Cambier: En *The Last of Us* nosotros hemos querido contar sobre todo una historia. Pero también queremos que los jugadores descubran lo difícil que puede resultar sobrevivir en este mundo. Si solo quieres disfrutar de la historia, tienes el modo fácil. Pero los "hardcore gamers" pueden elegir el modo Difícil e incluso optar por el modo Superviviente. Si optas por este último... buena suerte (risas).

> **"SE PODRÍA INTENTAR CREAR MEJORES GRÁFICOS EN PS3, PERO... BUENA SUERTE"**
> RICKY CAMBIER

En el juego podemos crear ítems como botiquines, bombas de humo o cócteles molotov. ¿Cuántos objetos de este tipo podremos crear?
Ricky Cambier: Puedes crear muchos objetos dependiendo de los ingredientes que encuentres. Pero lo más interesante es que con esos mismos ingredientes podrás crear objetos muy distintos. Los jugadores tendrán que elegir entre hacer ítems ofensivos o defensivos Y muchas veces no sabes lo que te vas a encontrar delante, con lo que no sabrás de antemano si tu decisión es la acertada o no.

¿Hay alguna característica que os hubiera gustado introducir y no habéis podido por causa del tiempo o por cualquier otra razón?
Ricky Cambier: Nuestra intención ha sido contar esta historia y no hemos sacrificado nada para conseguirlo ni a la hora de construir estos personajes. Evidentemente, en el proceso de desarrollo hay cosas que cojean más que otras y hay que dedicarles más tiempo. Pero creo que la historia es increíble y hemos conseguido captar toda la emoción y cumplir con lo prometido

Y la última: Naughty Dog es un estudio con mucha solera y con grandes títulos a sus espaldas en todos los sistemas para los que habéis trabajado. ¿Es *The Last of Us* el juego más ambicioso en la historia de la compañía?
Ricky Cambier: En Naughty Dog siempre decimos que el próximo proyecto será el más ambicioso del estudio. Siembre queremos lograr que los jugadores vivan increíbles experiencias con nuestros juegos. Cada nueva idea que tengamos en el futuro y con la que empecemos a trabajar va a ser más ambiciosa y supondrá un nuevo reto que nos hará esforzarnos para elevar el listón y conseguir un juego aún mejor que el anterior. HC

Hablamos con los creadores de ANIMAL CROSSING NEW LEAF

"Cada pueblo tendrá una personalidad"

Nintendo nos invitó en Londres a una mesa redonda y una entrevista exclusiva con dos de las personas clave en el desarrollo del juego. ¡Incluso pudimos probar comida basada en *Animal Crossing*, como las galletas de la fortuna!

Tener una casa y pueblo para cada jugador siempre ha sido parte importante de *Animal Crossing*, y la posibilidad de ser el alcalde y elegir los edificios hace que cada pueblo sea aún más único. ¿Es ese el paso más importante de este juego?

Kyogoku: Sí, en *New Leaf* los jugadores pueden personalizar más cosas con mayor libertad. Como alcalde puedes dar forma a tu pueblo, y además también puedes cambiar su ritmo y hacer que las tiendas abran más pronto o más tarde. Como cada pueblo tendrá una personalidad más única que nunca, será más divertido visitar los pueblos de otros jugadores. El hecho de que se puedan personalizar muchas más cosas atraerá tanto a nuevos jugadores como a fans más veteranos.

¿Qué proyectos municipales elegiríais primero para vuestro pueblo?

Eguchi: Yo elegiría primero un puente, para cruzar más fácilmente el río. Cuantos más puentes hay en el pueblo, más fácil es ir de un lado a otro.

Kyogoku: Creo que colocar fuentes y bancos en los que sentarse lo hace bonito y beneficioso para los habitantes. Pero pensando en uno mismo, lo primero sería un puente junto a la casa del jugador y unas cuantas farolas en frente. El alcalde tiene la opción de ser un poco egoísta (risas).

Ahora, además de pagar por la casa, el jugador también tiene que poner la mayoría del dinero para estos edificios y proyectos municipales. ¿Cómo vamos a conseguir tantas bayas?

Eguchi: El jugador puede elegir sus maneras favoritas de conseguir bayas. Si las necesitas desesperadamente, mi consejo es ir a la isla del juego y atrapar los bichos que hay allí. También es buena idea visitar pueblos de amigos y vender nabos donde tengan un valor de mercado alto. Hay una nueva característica llamada "mejores amigos" que permite agregar a otros jugadores y comunicarte con ellos con mensajes de texto sin necesidad de visitar sus pueblos. Es ideal para que un amigo avise a otros cuando el precio que se paga por los nabos en su pueblo sea muy alto.

AYA KYOGOKU Y KATSUYA EGUCHI, máximos responsables

- **Aya Kyogoku** es la codirectora del juego, junto a Isao Moro. Antes de acceder a la dirección, participó en anteriores entregas de la saga.
- **Katsuya Eguchi** es el productor del título y un veterano de Nintendo. Ha trabajado en juegos como *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* y *Wii Sports*.

COMPARTIR la casa con otros jugadores a través de StreetPass es una de las grandes novedades.

La otra tarea importante como alcalde es la posibilidad de decretar ordenanzas que modifican el estilo de vida en el pueblo. ¿Cómo afecta esto a la jugabilidad?

Kyogoku: Como sabrás, el tiempo en el juego es el mismo que en el mundo real. En anteriores juegos, a veces se daba el caso de que los jugadores tenían obligaciones durante el día y, cuando llegaban a casa por la noche y encendían la consola, las tiendas ya habían cerrado. También hay jugadores a los que les gusta jugar temprano, y se encontraban con que las tiendas aún no habían abierto. Estos casos pueden solucionarse ahora con el sistema de ordenanzas, ya que puedes ajustar los horarios a tu estilo de vida.

Este juego también hace un mayor énfasis en las diferentes tradiciones locales, como por ejemplo las doce uvas de año nuevo en la edición española. ¿Fue difícil implementar estos elementos de partes tan diferentes del mundo?

Kyogoku: Sí, porque no conocíamos todas esas tradiciones, ya que nunca hemos vivido en esos países. Así que fue difícil, pero cada vez que creamos un juego de *Animal Crossing*, incluso antes de traducir los textos, nos ponemos en contacto con el personal de Nintendo Europa y Nintendo America para averiguar qué tipo de eventos estaría bien incluir para cada país o región.

Eguchi: Además de los eventos y objetos específicos para cada lugar, las conversaciones diarias con los vecinos son también un aspecto muy importante, así que no traducimos literalmente del japonés a otros idiomas, sino que localizamos los textos para que los temas de conversación sean interesantes para jugadores de cualquier parte.

¿Cómo va a beneficiarse el juego de las opciones SpotPass para descargar nuevos elementos?

Kyogoku: Distribuiremos gratuitamente objetos y cartas de Nintendo con regalos incluidos. Así los jugadores obtendrán automáticamente objetos raros que no están en las tiendas del juego.

Y sobre StreetPass, ¿cómo se os ocurrió la idea de compartir las casas de los jugadores?

Kyogoku: Cuando nos pusimos a pensar en cómo podíamos utilizar las funciones StreetPass, lo primero que decidimos fue usarlo de la manera más fácil posible para el jugador, sin que tuviera que poner mucho esfuerzo en ello ni realizar demasiados preparativos. Y pensando en la cosa más básica e importante a la que los jugadores dedican tiempo como parte del juego, nos dimos cuenta enseguida de que son las casas y la decoración que elige cada jugador, y es divertido ver las casas de los demás. Lo siguiente fue preguntarnos cómo podíamos mostrar fácilmente las casas de unos jugadores a otros, así que se nos ocurrió esta zona en la que aparecen las casas de los jugadores con los que te cruzas como si fuera una gran exposición. Lo mejor es que puedes entrar a todas estas casas con las que te encuentres por StreetPass e incluso comprar sus muebles, así que con cuantos más jugadores te cruces más posibilidades tendrás de encontrar las cosas que quieras. Añadimos esta opción de comprar muebles para animar a la gente a que lleve su consola encima y así compartan sus casas por StreetPass.

Estamos ante un juego idóneo para tener siempre dentro de nuestras 3DS y jugar unos cuantos minutos cada día. ¿Recomendaríais adquirir la versión descargable por encima de la física?

Kyogoku: Depende de cada persona, ya que algunos prefieren el formato físico. Pero según mi experiencia personal, creo que es más fácil jugar con la versión descargable, porque así puedes llevar otros juegos en la consola al mismo tiempo y disfrutar cómodamente de *New Leaf* durante mucho tiempo.

Eguchi: Yo también creo que la versión descargable es más fácil para jugar en cualquier momento, ya que está siempre en tu 3DS y ni siquiera tienes que preocuparte por perder el juego, pero hay mucha gente que siente el valor de tener una copia física. Además, el formato físico es más apropiado cuando vas a hacer un regalo a alguien. Un colega me dijo que estaba buscando el juego pero no lo encontraba porque estaba agotado en Japón, y le sugerí que se hiciera con la versión descargable; pero entonces me dijo que lo quería para un regalo y que por eso necesitaba una copia física. Elegir una versión u otra depende de cada caso y del uso que tengas pensado.

Una pregunta para Eguchi-san. Empezaste la saga *Animal Crossing* como director, pero ahora eres productor. ¿Cómo ha cambiado esto la manera en que trabajas con los juegos?

Eguchi: La verdad es que ahora tengo que trabajar con muchos juegos diferentes, así que es muy difícil centrarme sólo en uno como hacía antes. El espíritu de dirección que tuve en el pasado ha sido heredado por los directores actuales: Aya Kyogoku e Isao Moro. Cada vez que se les ocurren nuevas ideas que quieren implementar vienen a pedir mi opinión para ver si encaja con el mundo de *Animal Crossing* o si pueden mejorarse de alguna manera, así que como productor soy una especie de consejero.

¿Habrá un Animal Crossing en Wii U?

Eguchi: Obviamente no puedo confirmarlo, pero en cuanto acabó el desarrollo de *New Leaf* empezamos a pensar en la próxima entrega de *Animal Crossing*. Aún no está decidido si será para portátil o sobremesa, pero si lo hacemos para sobremesa sin duda pensaríamos en cómo aprovechar las características de ese hardware. HC

"EL PODER PERSONALIZAR MUCHAS MÁS COSAS ATRAERÁ A FANS Y A NUEVOS JUGADORES"

AYA KYOGOKU

¿QUÉ OCURRIÓ CON ESTOS TÍTULOS?

CANCELADO

20 JUEGOS QUE NO SALIERON

El mercado de los videojuegos es una jungla. Para que sobrevivan los más fuertes, hay otros que deben desaparecer, y en este reportaje recordamos esos juegos "caídos" que nunca salieron por culpa del tiempo, el presupuesto, el cambio de generación...

STARCRAFT GHOST

PS2, Xbox, GC · Blizzard · 2002

1 **EL ESTUDIO NIHILISTIC SOFTWARE,** cuyos últimos desarrollos fueron *Resistance Burning Skies* y el malogrado *Call of Duty Black Ops Declassified* para PS Vita, se encargó de este juego de acción e infiltración futurista, que también contaba con modo multijugador. La ambientación, sacada del juego de estrategia para PC, y la protagonista, Nova, hacían prever que se iba a tratar de un bombazo... hasta que se mostró su último tráiler en 2005. Ya no se ha vuelto a saber nada sobre *Starcraft Ghost*, aunque esta heroína sí que aparece en algunas expansiones de *Starcraft II*, como *Wings of Liberty*. Además, Blizzard no ha descartado que pudiese retomar el proyecto más adelante. Técnicamente se encuentra "congelado" en lugar de "cancelado".

NOVA ERA UNA ESPÍA de los humanos que contaba con poderes especiales, para enfrentarse contra los Zerg.

SONIC X-TREME

■ Saturn ■ Sega ■ 1995

2 **ESTE JUEGO EVOLUCIONÓ** a medida que Sega iba lanzando nuevas consolas: desde un plataformas horizontal para Mega Drive a un juego en 3D para Saturn, la presión de los ejecutivos iba en aumento con cada nuevo prototipo, y *X-Treme* no terminaba de cuajar. Finalmente se impuso una fecha de lanzamiento, en diciembre de 1996, que los programadores fueron incapaces de cumplir (pese a que se recluyeron para trabajar más de 16 horas diarias). No obstante, es un proyecto que se ha intentado reflotar en repetidas ocasiones, la última de ellas a través de la página web de uno de sus creadores, en el año 2010.

RESIDENT EVIL

■ Game Boy Color ■ Capcom ■ 1999

3 **RESIDENT EVIL GAIDEN** sí que llegó a aparecer en Game Boy Color, pero su perspectiva aérea y su historia resultaron ser mucho menos ambiciosos que esta versión cancelada. Hablamos del primer juego (con cámaras fijas y una buena emulación del 3D) en versión portátil; una conversión directa de *Resident Evil* de PlayStation. Y, según lo prometido, en un cartucho de 4MB que permitía salvar la partida en cualquier momento, en lugar de las engorrosas máquinas de escribir del original. Capcom decidió echar atrás el desarrollo por las limitaciones técnicas de la consola. Sin embargo *Alone in the Dark*, que se lanzó poco después, si logró algo parecido.

THRILL KILL

■ PlayStation ■ Paradox ■ 1998

4 **ESTABA CASI TERMINADO,** con secuencias cinemáticas, sonido y un catálogo de luchadores completo, pero no llegó a aparecer (terminó convirtiéndose en *Wu Tang Clan Shaolin Style*). ¿Por qué? Sencillamente porque nunca hemos visto un juego de lucha tan extremo en nuestra consola. Entre los personajes seleccionables había dementes, dóminas sadomasoquistas, médicos locos y gigantes, que contaban con un abanico de golpes de lo más desagradable. La sangre fluía a borbotones, y los escenarios eran del peor gusto posible: desde una celda acolchada a las alcantarillas. El juego había generado tanta polémica que la editora no se atrevió a lanzarlo, aunque el código inacabado sí se puede encontrar en Internet. Da escalofríos, pero es un buen "beat´em up".

LOS LUCHADORES de *Thrill Kill* eran "angelitos" como Belladonna, una dómina armada con un bastón eléctrico.

HALO MMORPG

■ Xbox 360 ■ Ensemble ■ 2009

5 **DESPUÉS DE HALO WARS,** Ensemble se atrevió con un RPG online ambientado en este universo, .Microsoft lo canceló porque quería juegos más "casual".

B.C.

■ Xbox ■ Microsoft ■ 2004

6 **PETER MOLYNEUX** apadrinaba este simulador social en un mundo primitivo en el que convivían hombres de las cavernas y dinosaurios. El motivo de su cancelación es desconocido.

PROPELLER ARENA

■ Dreamcast ■ Sega ■ 2001

7 **UN TORNEO DE COMBATE** aéreo, convertido en juego por AM2 y cancelado por los atentados del 11 de septiembre, ya que los aviones se podían estrellar.

DIRTY HARRY

■ PS3, Xbox 360 ■ Warner Bros ■ 2007

8 **CLINT EASTWOOD,** con su "look" de 1971, protagonizaba este "shooter" que desapareció por despidos entre los desarrolladores.

CASTLEVANIA RESURRECTION

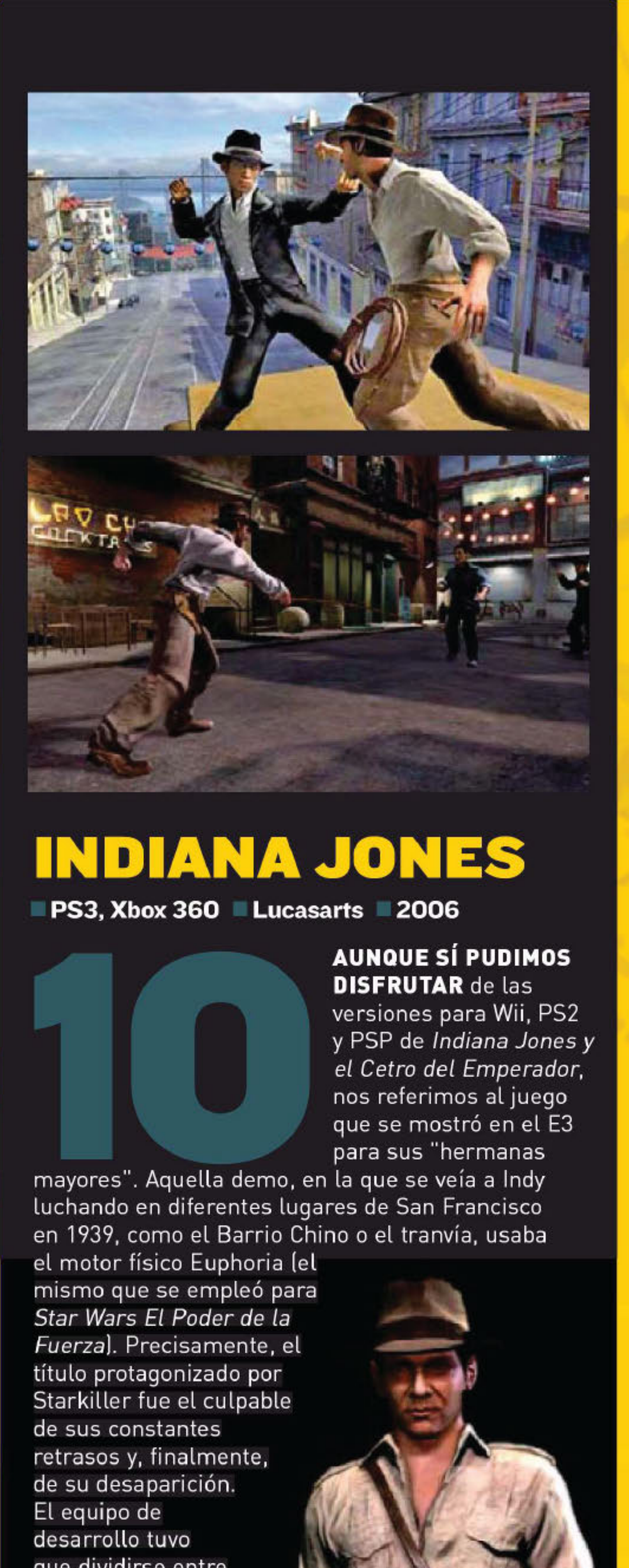
■ Dreamcast ■ Konami ■ 1999

9 **RESURRECTION SE CANCELÓ** por la falta de fe de Konami en la consola de Sega. El anuncio de PS2 fue el principal motivo para que la compañía retirase su apoyo al juego. Este *Castlevania* estaba dividido en dos etapas históricas, 1.666 y el S. XIX, y tenía dos personajes diferentes: Sonia y Victor Belmont, que luchaban contra Drácula y la Condesa. Aunque había puzles y partes de exploración, el juego estaba centrado en los combates, para no caer en los mismos errores que con el juego de N64. *Castlevania Resurrection* estaba muy avanzado cuando se canceló: había una demo jugable, intro y parte de la BSO.

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

■ PS2, Xbox, GC ■ 3DO ■ 2002

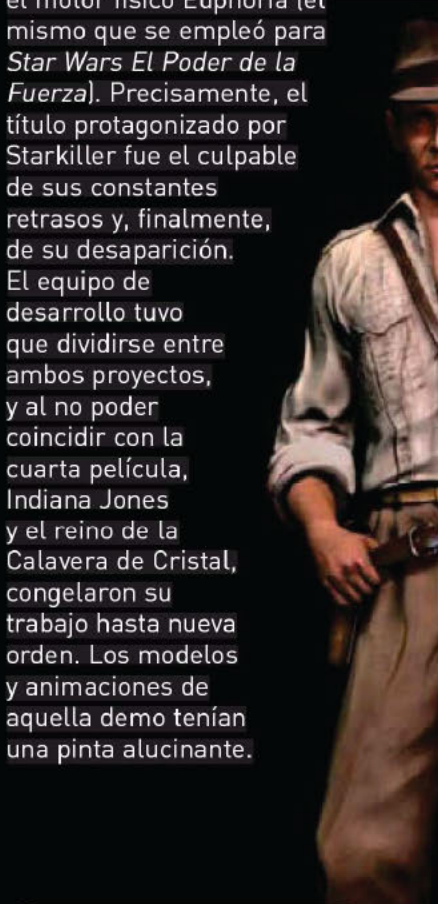
12 **UN EQUIPO DE LUJO** se implicó en esta superproducción a medio camino entre el "survival horror" y la acción en tercera persona. Producía Stan Winston (que además de crear a los monstruos de Parque Jurásico, Alien o Terminator, participó en el videojuego *The Suffering*), mientras que los protagonistas estaban "interpretados" por Lance Henriksen, Tim Curry o Traci Lords. El cierre de 3DO no supuso la desaparición del proyecto, sino que fue vendido a un nuevo grupo de inversores, que pretendía lanzar comics, para darle un nuevo empuje a *Four Horsemen* en la siguiente generación de máquinas. Dos años después dejamos de recibir noticias suyas.



INDIANA JONES

■ PS3, Xbox 360 ■ Lucasarts ■ 2006

10 **AUNQUE SÍ PUDIMOS DISFRUTAR** de las versiones para Wii, PS2 y PSP de *Indiana Jones y el Cetro del Emperador*, nos referimos al juego que se mostró en el E3 para sus "hermanas mayores". Aquella demo, en la que se veía a Indy luchando en diferentes lugares de San Francisco en 1939, como el Barrio Chino o el tranvía, usaba el motor físico Euphoria (el mismo que se empleó para *Star Wars El Poder de la Fuerza*). Precisamente, el título protagonizado por Starkiller fue el culpable de sus constantes retrasos y, finalmente, de su desaparición. El equipo de desarrollo tuvo que dividirse entre ambos proyectos, y al no poder coincidir con la cuarta película, Indiana Jones y el reino de la Calavera de Cristal, congelaron su trabajo hasta nueva orden. Los modelos y animaciones de aquella demo tenían una pinta alucinante.



INDIANA JONES nunca había lucido un aspecto tan realista como en la demo para PS3 y Xbox 360 que se mostró en 2006.

HIGHLANDER

■ PS3, Xbox 360, PC
■ Eidos ■ 2010

11 **UN INMORTAL, OWEN MCLEOD** tomaba el relevo de Connor (el personaje de Cristopher Lambert) en un juego de acción en el que podíamos combatir a espada o utilizando habilidades mágicas. Como ocurre en las películas, la trama se desarrollaba en diferentes periodos históricos, desde la antigua Roma a la ciudad de Nueva York en la actualidad. Nuestro personaje sólo podía morir decapitado, aunque los disparos y caídas le hacían daño temporalmente. Hacía un buen uso del motor Unreal 3.

SUPERMAN BLUE STEEL

■ PS3, Xbox 360 ■ EA
■ 2008

13 **LOS CREADORES DE *LAIR*** y *Rogue Squadron*, Factor 5, se pusieron a trabajar en esta licencia del hombre de acero, que nunca llegó a materializarse. Era un "sandbox" en el que podíamos volar sobre la ciudad de Metrópolis y combatir contra los peores supervillanos de los comics. Superman podía destrozar gran parte del escenario (incluso atravesar edificios) y usar otros poderes como su visión de rayos. Cinco años después de la cancelación se publicaron los diseños 3D.

THE AVENGERS

■ PS3, Xbox 360 ■ THQ ■ 2012

14 **IBA A SER EL JUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA,** protagonizado por Hulk, Iron Man, el Capitán América y Thor, en perspectiva subjetiva. Cada uno de los personajes contaba con movimientos específicos que cambiaban la mecánica, y podía rematar a los Skrull con golpes finales, con la cámara en tercera persona. Sin embargo, la delicada situación de THQ por aquel entonces (aún no había desaparecido) les obligó a cerrar sus estudios en Australia, en los que se estaba desarrollando. A los pocos días se filtraron imágenes y vídeos para demostrar en qué estado se encontraba el proyecto.

IRON MAN podía volar, generar escudos y disparar con los generadores de sus manos, desde una vista subjetiva.

PIRATES ARMADA OF THE DAMNED

■ PS3, Xbox 360, PC ■ Disney ■ 2010

15 **EL ÉXITO DE LAS PELIS** justificaba el lanzamiento de este juego de rol, en el que encarnábamos al pirata James Sterling, una leyenda de los mares como Jack Sparrow o Will Turner. Además de unos escenarios muy coloridos (con zonas nuevas y otras sacadas del film), el juego ofrecía una mecánica de combate en tiempo real muy interesante, y ofrecía la posibilidad de personalizar nuestras armas. Una parte de su banda sonora (junto a temas de Hans Zimmer) se reciclaron para *Lego Piratas del Caribe*, que salió un año después de la cancelación.

STAR WARS 1313

■ PS3, Xbox 360 ■ Lucasarts ■ 2013

16 **LOS NIVELES INFERIORES** de Coruscant (la capital del Imperio) son un hervidero de maldad y corrupción; un lugar perfecto para que Boba Fett, el cazarrecompensas, protagonice una aventura "inspirada" en *Uncharted*. El juego se mostró, a puerta cerrada, en el pasado E3, y después pudimos verlo mejor en las oficinas de Lucasarts (con un aspecto impresionante), pero su desarrollo se congeló cuando Disney decidió cerrar la división de videojuegos de Lucasfilm. El futuro de este título es incierto, ya que se han hecho públicas distintas declaraciones en que se insinúa que el desarrollo podría terminarse bajo otra compañía. Nos mantendremos a la escucha.

100 BULLETS

■ PS2, Xbox, PC ■ Acclaim ■ 2004

17 **BASADO EN EL CÓMIC** del mismo nombre, era un "shooter" en tercera persona protagonizado por el agente Graves, un policía en busca de venganza.

THIS IS VEGAS

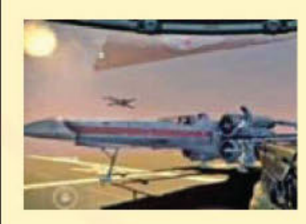
■ PS3, Xbox 360, PC ■ Midway ■ 2010

18 **LA MODA DE LOS SANDBOX** tuvo algunas víctimas, como esta aventura para un jugador, ambientada en la ciudad del pecado y con mecánica de apuestas.

NIGHTMARE CREATURES 3

■ PS2, Xbox, GC ■ Kalisto ■ 2003

19 **EL CIERRE DE KALISTO,** la desarrolladora de los dos primeros juegos, hizo que *Angel of Darkness* pasase a manos de Ubisoft, que no pudo terminarlo.



STAR WARS BATTLEFRONT 3

■ PS3, Xbox 360 ■ Lucasarts ■ 2013

20 **LOS CIERRES DE** Pandemic y Lucasarts han hecho que este proyecto, ya avanzado, se cancelase en dos ocasiones.

Año 1993 | Compañía Namco | Formatos Arcade / PlayStation

CARRERAS PARA TRIUNFAR EN LOS HOGARES

RIDGE RACER

Una vez que la tecnología permitió recrear fielmente las sensaciones de las competiciones "motorizadas", este género comenzó a ganar adeptos muy rápidamente. El lanzamiento de PlayStation sería el inicio de este fenómeno.

■ **A FINALES DE 1992,** Sega puso en los salones recreativos *Virtua Racing,* un título que conjuntaba perfectamente calidad técnica, jugabilidad, cierto grado de realismo (aunque, claro está, el componente arcade dominaba) y sensaciones logradas en gran parte gracias a unos convincentes gráficos poligonales con perspectiva en 3D. Una nueva era en los juegos de carreras había comenzado, lo que no hizo más que consolidarse cuando de nuevo Sega, un año más tarde, hizo debutar en las "salas de máquinas" uno de los juegos de mayor éxito de toda su historia: *Daytona USA.* Pero, volviendo al momento del lanzamiento de *Virtua Racing,* Namco estaba trabajando en un título que mejoraría sustancialmente lo visto en ese juego y que, poco tiempo después, supondría la llegada a las casas de los jugones del primer título del género en aunar una jugabilidad muy directa y un detalle técnico que asombraba, debido a su sensación de velocidad y la fluidez en sus movimientos.

No podía ser otro más que *Ridge Racer,* el cual vio la luz en los recreativos en el año 93, para posteriormente acompañar la salida al mercado de PlayStation en 1994. Su elección como título bandera no pudo ser más acertada, ya que fue el juego más vendido de esa primera hornada y el más destacable a nivel técnico, en una consola que suponía la primera incursión de Sony en los videojuegos y que buscaba "estrenarse" con títulos que dieran un salto cualitativo sobre la época de los 16 bits.

➔ **PODÍAMOS DISFRUTAR DE UNA CONVERSIÓN CASI PERFECTA** de una recreativa por primera vez (si exceptuamos *Virtua Fighter* para Saturn, que se puso a la venta unos días antes en Japón), con el añadido además de

NAMCO Y SU SYSTEM 22

Después de una placa más modesta en cuanto a sus especificaciones y los títulos que "parió" (*Air Combat* figura como el más destacable) como fue la System 21, Namco desarrolló su sucesora multiplicando por dos cada una de sus características técnicas. El estreno de la System 22 lo protagonizó el juego que hoy nos ocupa, y lo hizo con el típico mueble con el asiento y los mandos de un coche y un estupendo monitor de 33 pulgadas, aunque una versión con tres pantallas también estuvo disponible, lo que aumentaba la espectacularidad gracias a su visión panorámica. Eso sí, el tope de realismo se logró con la modalidad llamada "Full Scale", en la que el jugador se sentaba en un Mazda MX-5 auténtico y controlaba el juego con el volante, cambio y pedales del vehículo, mientras un proyector mandaba la imagen a tres pantallas de más de tres metros de ancho y salía aire y sonido del interior del coche, simulando el viento y los efectos sonoros. Otros títulos que nacieron bajo el amparo de esta placa fueron *Alpine Racer*, *Air Combat 22*, *Ace Driver* y *Time Crisis*, siendo este último el más popular de todos ellos.

una vista en tercera persona no presente en el original. Su "maquinera" música nos acompañaba en cada carrera, en la que los derrapes interminables y una tremenda sensación de velocidad protagonizaban cada vuelta al circuito, lo que le daba un toque muy arcade y dejaba la simulación casi fuera de la ecuación. Corríamos en trazados de dificultad creciente junto a otros once coches, competíamos contra el crono y desbloqueábamos el modo espejo para ampliar el número de circuitos. Sin duda, era la experiencia arcade en casa.

Aún así, el juego no era perfecto. Las diferencias entre los coches que podíamos seleccionar eran casi estéticas, la máquina tenía movimientos predecibles y, sobre todo, la falta de un modo para dos jugadores era especialmente dolorosa. De todos modos, su presencia influyó muy positivamente en la recepción de la nueva consola de Sony y, aunque con el tiempo la saga ha perdido mucha fuerza tanto en consolas como en los recreativos, su impacto en aquel momento y su influencia sobre títulos posteriores está fuera de toda duda.

HISTORY RELOADED

LA INTELIGENCIA HECHA CONSOLA

QUIZÁ LA INTENCIÓN DE MATTEL, tradicional fabricante de juguetes, no fuera tan radical al llamar a su máquina "Intelligent Television", pero era evidente que pretendía diferenciarse de la consola que dominaba sin discusión el panorama del videojuego en los Estados Unidos. La Atari 2600 fue la iniciadora del fenómeno comercial que llevó a multitud de empresas, tanto relacionadas con el mundo de la electrónica como totalmente alejadas de él, a desarrollar plataformas propias para hincarle el diente a un negocio que, aún estando en pañales, prometía generosos beneficios. Así, el trabajo previo al lanzamiento de la Intellivision comenzó en 1978, solo un año después de que la máquina de Atari viera la luz. Una prueba de mercado realizada en California en el 79 determinó que el nuevo producto de Mattel podría tener su hueco, por lo que el lanzamiento oficial se produjo un año después a un precio de 299 dólares.

Su diseño era de lo más tradicional, con paneles imitando madera y tonos oscuros. No tan común era su mando de control, que poseía varias características que lo hacían ciertamente incómodo, pero también algunas innovaciones muy llamativas. Por ejemplo, tenía una especie de teclado al estilo del que vemos en un teléfono, sobre el que se colocaba una lámina de plástico que llevaba impresa la acción de cada botón, lo que permitía personalizar el mando para cada juego. Por otro lado, además de poseer un cable rizado y no desconectable de la consola, tenía una especie de disco plano a modo de joystick, que si bien era poco preciso e incómodo, es lo más parecido a una cruceta que se había visto hasta entonces.

➔ MATTEL REALIZÓ UNA AGRESIVA CAMPAÑA DE MARKETING, destacando en ella que sus juegos eran técnicamente superiores a los de Atari en unos spots de televisión que mostraban, una al lado de otra, las versiones para ambas consolas. Esto se tradujo en unas ventas de dos millones de unidades en apenas dos años y en el lanzamiento internacional de la consola, algo poco común en ese contexto y que se produjo en 1982 en Europa y Japón.

Del mismo modo, Mattel comenzó a desarrollar juegos de manera interna y varios accesorios fueron puestos a la venta, entre los que destacaba un módulo de expansión que sumaba características típicas de un ordenador a la consola, como más memoria RAM y un BASIC simplificado. También se llegó a diseñar un artilugio que incorporaba un teclado y mucha más potencia interna como para convertir a la consola en un ordenador "de verdad", pero apenas pasó de unas pocas unidades de prueba y el proyecto nunca vio la luz de manera masiva.

Un segundo modelo (más barato, compacto y llamado Intellivision II) fue puesto a la venta en ese mismo año 82, además de un adaptador para jugar en él a los títulos de la Atari 2600. Lamentablemente, el ya infame crack del 83 y la llegada de una dura competencia un poco antes (sobre todo, por parte de la ColecoVision) provocaron la desaparición de la división de Mattel dedicada a la consola y el cese de su fabricación a inicios de 1984. Una consola que, si bien no representó un hito en el mercado, sí puso sus granitos de arena para contribuir a lo que es hoy día este mundillo. ¿Sabríais decir en qué máquina se vio, por vez primera, la descarga de juegos (usando la infraestructura existente de la televisión por cable)? Pues sí: en la Intellivision. O, mejor dicho, en la "televisión inteligente".

SUS PERIFÉRICOS eran innovadores pero sufrieron de dificultades, como las bajas ventas del sintetizador de voz (izquierda) o la cancelación del "convertidor en ordenador" (arriba).

■ CONSTITUYÓ LA AMENAZA MÁS SERIA, HASTA LA LLEGADA DE COLECO, AL REINADO DE ATARI EN LOS HOGARES ■

EL RETROBLOG

Por Javier Cubedo
Grafista/Productor de Dinamic

UNA ÉPOCA ÚNICA E IRREPETIBLE

Corrían los 80. Radio Futura invitaba a echarlo a Cara o Cruz y, mientras daban un paseo por Las Ramblas con la Negra Flor, nosotros divisábamos un panorama lleno de ilusión a 140 metros de altitud sobre el nivel de Plaza España en Madrid. Bajo nuestros pies, la neblina cubría la ciudad a las 5 a.m., mientras unos rezagados apuraban sus últimos minutos de Acid House en la Sala Voltereta. En la mesa de enfrente, Snatcho reposa con los pies sobre la misma y la cabeza hacia atrás con un lento vaivén, buscando el equilibrio neuronal que sujeta dicho miembro a la vertical. Ante esa imposibilidad, yo estoy tumbado en el suelo sobre la moqueta. Unas horas más y habrá desaparecido el olor a Ruffles al jamón para dar paso a un olor intenso a café que Datore, mientras cabila en subrutinas de detección, prepara con tesón. El timbre suena y empiezan a desfilar los "magos de los sueños", llenos de energías renovadas mientras en un intento de dormir lucho con el Sr. TOC (Trastorno Obsesivo Compulsivo) que, noche tras noche, me hace visionar un píxel avanzando arriba, abajo, izquierda y derecha, en un recorrido sin fin.

La intensidad del trabajo era descabellada. Una veintena de proyectos simultáneos nos obligaban a convivir con el Sr. Sinclair y el Sr. Amstrad 28 horas al día, pero no nos importaba porque teníamos el poder en nuestras manos de fabricar ilusiones, algo que sólo Dios otorgaba a unos pocos, con el permiso del Sr. Melbourne y el Sr. Compilador. Con un crecimiento brutal de la compañía, entramos por la puerta grande en el reino de los bancos y gozábamos de los privilegios de unos pocos. Directores de banco ponían alfombras rojas en nuestras oficinas e invitaban a créditos, hipotecas, tarjetas de crédito sin límite… Y nosotros reinvertíamos nuestros salarios en costear diariamente comidas y cenas en restaurantes de los aledaños de nuestro feudo, donde seguíamos maquinando, creando, resolviendo aspectos esenciales de nuestras creaciones. Importantes decisiones se tomaron en casa del Sr. Vips, del Da Niccola, del Gofredo…

Pioneros en todos los sentidos, hicimos historia con nuestras creaciones. La competencia, desesperada, nos imitaba. Teníamos fans por doquier y cientos de cartas llegaban incluso desde otras partes del mundo, en un intento de que comercializáramos sus trabajos. Los jóvenes nos idolatraban. A todos los que aportasteis vuestro granito de arena, haciendo posible un bonito sueño, os doy las gracias. Veintiséis años han pasado ya y mis recuerdos, de una de las mejores experiencias de mi vida, aún viven y empañan mi mirada al recordar a mis compañeros y lo que vivimos juntos.

Ah, por cierto. Si queréis contactar conmigo, podéis hacerlo en javier@infinitygrafix.net

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Kazuhiko Nishi

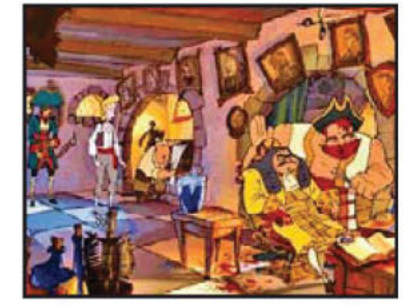
Este japonés de 57 años de edad comenzó a estudiar Ingeniería Mecánica en 1975, en la Universidad de Waseda (Tokio), aunque no finalizó la carrera. Aun así, su interés por el mundo de la informática le llevó a ser cofundador de ASCII en el año 77, editorial que publicó la primera revista japonesa dedicada por entero a la informática. Esta actividad le permitió conocer a un joven Bill Gates, lo que se tradujo en 1979 en la apertura de la delegación de Microsoft en Japón. Durante siete años desempeñó diversos puestos de responsabilidad en la empresa, siendo su mayor (y más popular) logro la creación del MSX en 1983, en un intento por establecer un estándar dentro de la industria. Desde ese momento, Nishi ha trabajado como asesor del gobierno japonés, ha dirigido varias empresas tecnológicas, ha escrito libros y ha dado clase e investigado en prestigiosos centros, como la Universidad de Tokio y el MIT.

EL ÉXITO DEL MSX en Japón fue rotundo, donde varios fabricantes lanzaron sus equipos y se vendieron cinco millones de unidades.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

SCUMM

acró. Mezcla de motor y lenguaje de programación creado en 1987 por Lucasfilm Games. Su finalidad principal era facilitar el desarrollo de *Maniac Mansion*, pero más adelante se utilizó en muchas otras aventuras gráficas e hizo posible el lanzamiento de las mismas en variedad de ordenadores y consolas. *The Curse of Monkey Island* fue el último título en emplearlo.



DOCE JUEGOS fueron desarrollados gracias a él a lo largo de diez años, lo que hizo necesario mejorarlo en varias ocasiones.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde

En este E3 me he disfrazado de Pikmin. ¿Pensabais que puedo ir a cara descubierta? Espera, sí que podría, nadie me ha visto la cara. Vaya ridículo he hecho.

¿Continuará la divina comedia?

@ Buenas Yen, tengo una pregunta que hacerte:

¿Sacarán la continuación de *Dante's Inferno*? Me lo pasé hace tiempo y al final del juego ponía continuará y yo no veo que hayan sacado la continuación. A lo mejor se debe a que han estado trabajando con *God of War*. Espero que salga algún día.

El éxito del juego en ventas no fue lo que EA esperaba así que parece bastante difícil que saquen una segunda entrega. En cuanto a lo de *God of War* te has hecho un lío. *Dante's Inferno* está desarrollado por Visceral Games, los mismos de *Dead Space*, mientras que la saga de Kratos está a cargo de Sony Santa Monica Studios.

Francisco Manuel Arévalo

LA PREGUNTA DEL MES

¿Podremos comprar juegos de segunda mano en Xbox One?

Hola Yen, incluso después del E3, no me queda claro si podremos comprar o prestar juegos de segunda mano en Xbox One.

El tema es que un mismo juego sólo podrá funcionar en dos consolas distintas. De este modo, si compras un juego, te lo pasas y se lo dejas a un amigo, él podrá jugarlo, pero a partir de ahí, nada de nada. Eso sí, dejan la puerta abierta para que las "third parties" cambien estas condiciones a su antojo, lo que puede suponer desde que nos cobren al comprar un juego usado hasta que no haya restricciones. Vaya lío, ¿no?

Nano

MONSTER HUNTER 4 promete convertirse en un gran éxito de 3DS en Japón. Vendrá cargado de novedades, como el juego online por wi-fi, nuevas armas y monstruos y la posibilidad de trepar por los enemigos a lo *Dragon's Dogma*.

CPU, RAM y otras siglas locas

@ ¡Hola Yen-san!, tengo unas dudas y si me las resuelves te lo agradecería humildemente.

¿Para cuándo un nuevo *Monster Hunter* en consolas de Sony?

Hoy por hoy, y aunque la saga se ganó su fama en consolas de Sony, el acuerdo entre Capcom y Nintendo es total. 3DS recibirá en unos meses *Monster Hunter 4*. Eso sí, puede que en la nueva generación, no en sus inicios, la cosa cambie.

La "multimillonaria" Rockstar ¿doblará a nuestro idioma *GTA V*? A estas alturas deberían venir en castellano todos los juegos con la opción de poner el doblaje original con subtítulos, como *The Last Of Us*, de Naughty Dog.

Ya sabemos que Rockstar no es muy propensa a doblar sus juegos. De hecho, no ha doblado nunca ninguno, pero... algún día tendrán que empezar, ¿no? Aunque todos tenemos esperanzas en que *GTA V* llegue doblado, y desde hace mucho tiempo que nos lo merecemos, desgraciadamente no lo hará. Desde luego, el ejemplo de Naughty Dog es el ideal, pero es que hay muchas otras compañías que también lo hacen. Rockstar debería ser una de ellas también.

Por último y espero que te mojes: técnicamente, ¿es mejor Xbox One o PS4? Dicen que el procesador de Xbox One es mejor, pero los 8Gb DDR5 de Sony superan a Microsoft en ese aspecto, aunque ya sé que eso no decide cual ganará. Seguid así, y ¡enhorabuena por la revista!

Ya sé que me pides que me moje, pero aún es muy pronto para saber el verdadero rendimiento que darán sobre el papel las especificaciones técnicas de cada máquina. ¡Si ni siquiera han sa-

PS4 tiene números de nueva generación. La CPU es un AMD x86 Jaguar de 8 núcleos a 1.6GHz con 1.84 TFLOPS por segundo. Tiene 8 GB de RAM y 500 GB de disco duro (aunque parte se reserva para el software de la consola).

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

lido a la venta! En lo que sí me mojaré es en lo puramente técnico. La RAM de PS4 es superior, pero eso, en principio, "sólo" sirve para poder ejecutar muchos programas a la vez con soltura, como permitir que grabemos vídeos mientras jugamos, por ejemplo. El procesador o CPU es el que realmente da velocidad, y en eso Xbox One parte con una ligera ventaja. Aunque suene a tópico, lo importante serán los juegos que salgan.

Jupet Phoenix

« PS4 TIENE UNA RAM MÁS POTENTE QUE XBOX ONE, PERO LAS DIFERENCIAS AL VER LOS JUEGOS SERÁN POCAS »

Preguntas frikis, respuestas frikis

@Muy buenas Yen. Soy un viciao de 32 años que os sigue desde la época en la que competíais con una revista llamada "Super Juegos". Por cierto, que también recuerdo a cierto personaje que tampoco mostraba nunca su identidad, llamado supergolfo, no se si tendrás algo que ver con él, jeje. Espero que me contestes, porque es la primera vez que te escribo en tantos años y te aseguro que tengo necesidad de información acerca de lo que te pregunto.

■ Bueno, al lío. Quiero empezar preguntándote por alguna noticia sobre juegos nuevos de Yu-Gi-Oh en alguna plataforma. Yo tenía un vicio impresionante al *Yu-Gi-Oh online* (el oficial de Konami) para PC, que cerró su servicio hace unos cuantos meses. Escuché noticias de algo para 3DS pero han quedado en rumor. Te aseguro que la consola que saque uno nuevo en el que se pueda competir online será mía. Espero que me des buenas noticias, por que te aseguro que me chuto Yu-Gi-Oh en vena y es muy importante para mí la información.

Lo primero es lo primero, ¿cómo osas comparar a ese imitador llamado supergolfo con el oráculo de los videojuegos? No, en serio, me encantaría que supergolfo, o al menos la propia revista, siguiera existiendo. En cuanto a tu pregunta, me temo que no tengo buenas noticias que darte. Aunque se ha especulado con la salida de un nuevo Yu-Gi-Oh en distintas plataformas durante los dos últimos años, lo cierto es que no hay nada oficial. Otra cosa es que Konami lo esté desarrollando en secreto y nos sorprenda en los próximos meses, aunque viendo que en el E3 no han dicho nada, no me haría muchas ilusiones. Siempre te quedarán los mods de la comunidad. Sé que no es lo mismo, pero menos da una carta, digo una piedra.

■ Me encantan los *Super Robot Wars*. He jugado bastantes entre GBA, PS One y DS, y como comprenderás me muero por jugar el de PS3 con esos graficazos, pero sólo está en Japón. Me gustaría saber si existe alguna forma de conseguirlo; he abierto una cuenta japonesa en la Store pero parece que no está. ¿Algún consejo? No sé si mediante tiendas de importación podría conseguirlo y jugarlo.

El juego sale en Japón el 22 de agosto, por eso no lo ves aún en la Store japonesa. Si compras un código japonés (no vale con uno europeo aunque uses una cuenta japonesa) podrás comprarlo sin problemas. Eso sí, tendrás que juntar mucho valor para jugarlo con textos en japonés.

■ Por último, cualquier información nueva que tengas al recibir este correo sobre el esperadísimo *J-Stars Victory Vs.* será bienvenida. Un saludo de un fan desde los inicios, seguid así.

J-STARS VICTORY VS. tiene pinta de arrasar en Japón. Se trata de un juego de lucha al estilo de los *Naruto Ultimate Ninja Storm* que reunirá a los personajes más emblemáticos de la Shonen Jump, como Goku, Luffy, Naruto y Toriko.

vuestra OPINIÓN

No hay que puntuar el arte

Enrique Montilla Noriega

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS — BORN TO PLAY

Como bien dice el título de mi crónica, no es bueno puntuar el arte. A lo que yo voy a hacer referencia hoy es al arte de crear un videojuego. Hacer un videojuego es hacer arte en todos los sentidos, a todos los niveles. Todo al que le gusten los videojuegos sabe la sensación que producen por dentro al ponerse delante de uno. Por eso me da pena que siempre vayan acompañados del fatídico número, a veces bueno y otras... digamos no tanto, pero entiendo que ha sido así desde que nació esta maravillosa industria de entretenimiento. Todos somos juzgados de una forma u otra a lo largo de nuestra vida, pasando por el colegio, universidad, oposiciones y un largo etc. Cada vez más jugadores dan de lado a un juego solo viendo el famoso número en un análisis, porque para mí habrá juegos mejores y peores, pero son arte. ¿Qué es al fin y al cabo una nota comparado con eso? Pues eso, un simple número.

Yen: No te falta razón en que quedarse solo con la puntuación es una manera absurda de decidir qué comprar. Eso, en parte, también es culpa de algunos lectores, que no ven más allá del numerito, sin prestar atención a lo que explica el análisis. El hecho de que un videojuego sea arte no quita para que no pueda ser puntuado, o al menos analizado. Pasa con el cine, con la literatura, etc... Parece que la pintura, escultura... se libran del numerito y eso que, como dices, a todos nos juzgan, también vosotros con nuestros análisis.

vuestra OPINIÓN

Jugar con gente en casa

Gabriel Pérez Pérez

Quería comentar un aspecto con el que estoy bastante mosqueado últimamente. Los juegos actuales están casi siempre orientados al online, pero rara vez incluyen la opción de pantalla partida, por no hablar de que cuatro personas jueguen en la misma pantalla, antes algo simple, ahora algo casi inexistente salvo en juegos indie más simples. ¿Necesito que mi amigo esté en su casa para jugar juntos?¿Es que ya nadie tiene amigos que vengan a jugar a casa? Sinceramente creo que en muchos de los juegos actuales se podría haber incluido alguna función a pantalla partida con relativa facilidad, aunque simplemente sea compartir partidas online juntos contra otras personas. Aprovecho para decir que los mejores juegos en este aspecto son los de Nintendo. Siempre que vienen amigos a casa saco juegos de Nintendo y los disfrutamos un montón, aparte de los juegos de lucha.

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: Una verdad como un templo. Las compañías han dejado de lado este tipo opciones sin motivos técnicos. Todos nos acordamos de las gloriosas tardes con colegas jugando a la Nintendo 64: *Mario Kart*, *Goldeneye*,... Pocos juegos siguen ofreciendo esto, salvo excepciones como la saga *Halo*, por ejemplo, que incluso te permite jugar online con 3 amigos más en tu salón.

Lo último que sé es que se han confirmado dos nuevos luchadores que unen al plantel de este esperado título: lIchigo Kurosaki, de Bleach y de Himura Kenshin, de El Guerrero Samurái.
Sergio del Río

El sonido de la nuevas consolas

@Hola Yen. Soy seguidor de vuestra revista desde el primer número. Intentaré ser breve. Tengo prácticamente todas las consolas que hay y como tenemos la próxima generación a las puertas, hay una cosa que me tiene preocupado. Yo le doy mucha importancia al sonido en los juegos y viendo que la Wii U nos ha llegado sin la salida óptica...

■ ¿Sabes si PS4 o Xbox One traerán esa salida de audio?

Sony ya ha confirmado que la PS4 incluirá salida de audio óptica de serie y parece que Xbox One, finalmente, no tendrá. De todas formas, hay muchas televisiones que te permiten sacar el audio digital a través del HDMI para conseguir un efecto parecido. No es lo mismo, pero casi. Quizás por eso en Microsoft hayan decidido eliminar esa opción que sí tenía 360.
Juan Carlos Merino

Impresiones del último E3

@Hola Yen! Es la primera vez que te escribo a la revista, y tengo curiosidad por saber qué opinas sobre la reciente feria E3:

DEAD RISING 3 ha sido uno de los juegos que más me ha gustado de este E3. Otros que tienen una gran pinta son *Metal Gear V*, *The Witcher 3*, *Destiny* o *X*, por ejemplo. ¿Volveremos a vivir una generación con los sandbox como protas?

■ Todo el mundo parece tener claro que la ganadora fue Sony, ¿tú qué opinas?

Aún estoy digiriendo todo lo que hemos visto estos últimos días, pero me voy a mojar. Yo también creo que la ganadora ha sido Sony, aunque no de tantos y tan buenos anuncios que es muy difícil decidirse por uno. El multiplataforma que me ha dejado boquiabierto ha sido *Metal Gear V*, con un impresionante mundo abierto. De Sony me quedo con *Drive Club*, de Xbox One con *Dead Rising 3* y

« LA VENCEDORA DEL E3 FUE SONY, PERO EL CATÁLOGO DE XBOX ONE ME PARECIÓ SUPERIOR Y NINTENDO... »

un modo tan bestial como comentan algunos. Es cierto que el precio ha sido un golpe para Microsoft, que ya estaba casi noqueada después de anunciar las restricciones a los juegos de segunda mano o la conexión semipermanente, pero el catálogo de exclusividades me pareció más interesante que el de Sony. Sigo diciendo que no me extrañaría que acabaran dando marcha atrás a estas iniciativas antes de lanzar la consola. Y Nintendo, como siempre, a lo suyo. La poca cantidad de juegos anunciados para Wii U y el escaso apoyo de las "third parties" me han decepcionado bastante.

■ El año pasado la bomba del E3 fue *Watch Dogs*, ¿cuál ha sido para ti la de esta edición?

Esta es un poco complicada. El año pasado la cosa estuvo muy clara dada la falta de grandes juegos en general, lo que aupó a *Watch Dogs* como la sorpresa del evento (incluso para sus creadores). Este año ha habido de Nintendo con *Super Smash Bros.* Tampoco me puedo olvidar de *Destiny*, *Below*, *The Dark Sorcerer*, *Titanfall*,... ¡¡Hay tantos que podría no parar!!

■ Una última pregunta. Mi género favorito es el rol, ¿qué juegos te han parecido los mejores?

La verdad es que ha habido unos cuantos. *Final Fantasy XV* me ha gustado bastante y *X*, de Monolith, tiene una pinta realmente alucinante, aunque si hay que elegir uno, me quedo con *The Witcher 3 Wild Hunt*.
Lorenzo (el Cid)

A la caza de datos de GTA V

@¡Hola Yen! ¿Qué tal por Japón? Os llevo siguiendo desde hace mas de 9 años. Lástima que no conserve todos los números. ¡aaay esas madres que te obligan a tirar cosas! Ahí van mis preguntas.

■ He visto como en uno o dos

trailers de ***GTA V*** **se puede contemplar una tienda de surf e incluso una tabla apoyada en la caseta del guardacostas, ¿Crees que habrán metido un minijuego de surf o sería demasiado complicado implementar las físicas en este mundo tan vasto?**

La verdad es que sería una posibilidad genial. Las físicas del agua que vimos en la demo eran realmente espectaculares así que, en ese sentido, no creo que fuese un problema hacer un minijuego de surf.

■ **Habéis tenido ocasión de probar la demo, bueno más bien presenciado, ya que no os dejaron coger el mando. ¿Crees que el juego está ya en fase gold, o aún tienen que retocar varios aspectos del juego?**

La versión que vimos yo diría que era casi gold. Por supuesto, harán modificaciones y pulirán algunos detalles, pero lo que vimos ya mostraba un aspecto de juego casi terminado.

■ **Tengo miedo a otro posible retraso del juego, crees que puedan posponerlo a navidades junto a la salida de la next gen? ¡Muchas gracias maestro!**

Todo es posible, y más cuando hablamos de una compañía que pone tanto empeño en la calidad de sus productos, como Rockstar, aunque, como te dije antes, el juego presentaba un aspecto bastante avanzado y no creo que haya más retrasos.

Sölvi Hanswolf

Coleccionando buenos JPRG

@Hola Yen, a ver si me puedes echar un cable en la compra de juegos de Xbox 360.

■ **Estoy intentando hacer una subcolección de JRPG. De momento tengo ambos *Final Fantasy XIII*, *Lost Odyssey*, *Blue Dragon*, *Magna Carta II* y *Tales of Vesperia*. ¿Qué otros juegos me recomiendas?**

Lost Odyssey es, para mí, el mejor, pero te faltan un par grandes juegos: *The Last Remnant* y *Eternal Sonata*.

■ **Me gustaría encontrar algún hack and slash del estilo de *Dante´s Inferno* o *Conan*, ¿existe algo que se le pueda parecer?**

Hack and slash puro te recomiendo *Bayonetta* o *DmC*. Si buscas algo más de aventura, te aconsejo *Darksiders*.

■ **Me declaro fan incondicional del videojuego *Catherine*, por su frescura e innovación, así que: ¿crees que existe algún título que por su original propuesta debiera tener cuenta para futuras compras? Muchas Gracias.**

Es imposible encontrar algo parecido, aunque si te gustan los juegos diferentes e innovadores, no te puedes perder las dos entregas de *Portal*, *Limbo* o mi preferido, *Braid*.

Vicente Martí Piquer

¿Bajará el precio de Wii U?

@Hola Yen, ¡¡encantado!! Tengo unas dudas:

■ **¿Crees que la Wii U tendrá una bajada de precio antes de fin de año? Y si es así, ¿de cuánto crees que será la rebaja?**

Aunque no hayan dicho nada en el E3, yo estoy seguro de que bajará de cara a las navidades para competir con Xbox One y PS4. Lo más lógico sería una rebaja de 100 euros, aunque ya veremos qué pasa.

BRAID ha sido una de las joyas de la presente generación, demostrando que los juegos indie han sido el refugio de las ideas innovadoras. También ha habido otras apuestas arriesgadas, como la saga *Portal* o *Catherine*.

■ **¿Ves posible dentro de la saga *Gears of War*, otra sub-saga Judgement?**

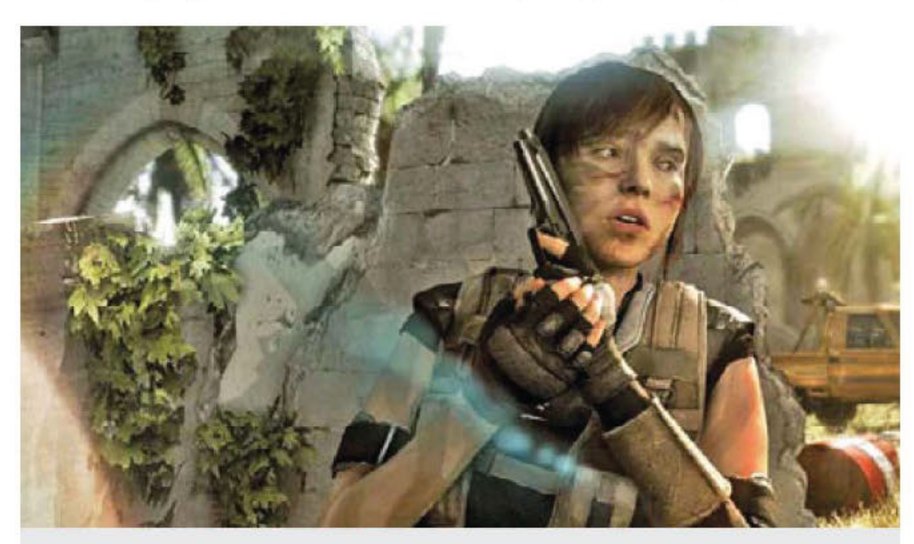
Teniendo en cuenta las ventas y las críticas recibidas, mucho tendría que cambiar la cosa para que se cree una subsaga basada en esta última entrega.

■ **Con el anuncio de la nueva generación, ¿en qué período crees que dejarán de sacar "grandes juegos" para PS3 y Xbox 360? ¿1 ó 2 años? ¡Gracias por todo campeón Yen!**

Sinceramente, viendo lo que hemos visto en el reciente E3, yo no apostaría por más allá de 2014, siendo benévolos. Aún quedan grandes juegos por llegar, pero el ritmo bajará.

Eloy Holgado Rodríguez

« SI NINTENDO QUIERE MANTENERSE EN LA BATALLA DEBERÍA REBAJAR EL PRECIO DE Wii U CUANTO ANTES »



BEYOND DOS ALMAS es uno de los muchos grandes juegos que aún podremos disfrutar en las actuales consolas. Pero es que hay muchos más: *Metal Gear V, GTA V, Gran Turismo 6, Castlevania LOS 2, Titanfall, FIFA, Call of Duty Ghosts...*

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¿Habrán novedades en el próximo E3 para mi Dreamcast?

Yen: Por supuesto, e incluso SEGA ha sorprendido a todos con una ristra de juegos para Spectrum. ¡Y *Shenmue 3*! Vale, eso no ha tenido gracia, con la vuelta de Ryo no se bromea.

@Yen, ¡¿dónde estás cuando realmente te necesitamos?!

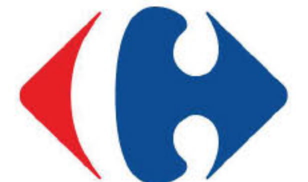
Yen: Yo me debo en cuerpo y alma a vosotros, los lectores, y siempre estoy disponible para lo que necesitéis. Si has intentado dar conmigo un lunes, un martes, miércoles, jueves, viernes, sábado o domingo de 8 de la mañana a 7 de la tarde, probablemente estaba echando unas partidas a algún juego. En algún momento tengo que viciarme para poder contestaros, ¿no?

@¡Da la cara Yen! ¡Eres el culpable de la crisis!

Yen: De la crisis en general no sé, pero de la de nuestro sector sí. Si yo no os aconsejase la gente iría por ahí comprando juegazos como Hermano Oso.

@Yen!!! Sé que eres el hermano de Sheldon Cooper... sois los dos unos auténticos cerebritos.

Yen: La verdad es que el chaval apunta maneras y sería un buen sucesor mío. Venga, vale, no puedo seguir con la mentira. Sois como detectives, ¿cómo has podido darte cuenta? Pensé que nadie se había percatado de la única vez que mi hermanito pequeño Sheldon me hizo un guiño en su serie de televisión.

Carrefour 

RESERVA YA CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS EN CARREFOUR.ES Y TENDRÁS

15€ de descuento*

PUEDES RECOGERLO EN EL HIPERMERCADO QUE ELIJAS

*EL DESCUENTO SE APLICARÁ SOBRE EL PVPR (PRECIO VENTA AL PÚBLICO RECOMENDADO)

Reserva ahora en nuestra tienda Online

CÓMO REALIZAR LA RESERVA A TRAVÉS DE INTERNET*

1. Accede a www.carrefouronline.carrefour.es, dirígete a la zona de Reservas de la sección Videojuegos y selecciona el título que deseas reservar.
2. Selecciona la forma de reserva de tu videojuego, compra en Hipermercado o compra Online. Completa el formulario de reserva. En caso de compra en Hipermercado, debes seleccionar en cuál lo harás.
3. Unos días antes del lanzamiento, recibirás un e-m@il de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta.

GAME tarjetasocio

Sólo por ser socio de GAME **¡Ventajas al instante!**

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.**GAME.es**/tiendas

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 21/07/13. Impuestos incluidos.

GAME
Tu especialista en videojuegos

CHB

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 114

CIVILIZATION V: CAMBIA EL MUNDO se acerca para traer aire fresco al excelente juego de estrategia creado por Sid Meier. ¡Aprendices de conquistadores, uníos!

PÁGINA 115

RIDE TO HELL: RETRIBUTION se ha hecho esperar, pero ya está casi listo para que le echemos el guante a sus motos y recorramos unos Estados Unidos en plenos años 60.

PÁGINA 112

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.

Los hermanos más famosos de los videojuegos volverán a conquistar una portátil de Nintendo en su nueva aventura. Subtitulada *Dream Team*, vendrá repleta de humor, puzles y batallas. Sólo la colaboración entre Mario y Luigi les permitirá salvar a la Princesa Peach del mundo de los sueños.

EN ESTE NÚMERO...

El fontanero de Nintendo y su "brother" volverán a escena el mes que viene, junto a una expansión para conquistar el mundo y una panda de moteros con muy malas pulgas... ¡Menuda combinación!

LAS CLAVES

1 EL ARGUMENTO nos llevará a visitar las islas Pi'illo. Luego habrá que entrar en el mundo de los sueños.

2 LOS COMBATES por turnos son muy dinámicos. Tendremos que inclinar la consola, pulsar botones, etc.

3 LA PANTALLA TÁCTIL nos servirá para darle la tabarra a Luigi, lo que cambiará cosas en el mundo de los sueños.

12 de julio **Nintendo** **Rol**

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.

La crisis ha obligado a Luigi a pluriemplearse. Además de fontanero, cazafantasmas o prota de un plataformas, dejará a Mario colarse en sus sueños para salvar juntos a Peach.

MARIO Y LUIGI siempre han formado un equipo de ensueño, de esos a los que no se les resiste ningún título, ni siquiera los de campeones del rol. En esta ocasión viajarán de vacaciones junto a la princesa que, fíjate tú, será secuestrada y transportada a un mundo onírico. El infame autor de tal tropelía no será Bowser, sino Antasma, que acabará controlando al rey Koopa para ponernos las cosas aún más difíciles. Para entrar en el mundo de los sueños tendremos que dejar que Luigi se eché una pequeña siesta, que desde luego se la tiene merecida, ¡menudo año lleva!

→ DENTRO DEL MUNDO DE LOS SUEÑOS tendremos que enfrentarnos en combates por turnos contra decenas de enemigos, aunque lo mejor será la interacción con Luigi. Y es que podremos usar el lápiz táctil para "molestar" al Luigi dormido del mundo real, lo que tendrá efectos en el onírico. Por ejemplo, podremos tirarle del bigote para que Mario salga disparado como en una catapulta, o hacerle estornudar tocándole las narices, lo que hará girar algunas plataformas abriendo nuevos caminos.

Además, en el mundo real podremos hablar con otros personajes, visitar tiendas y demás clásicos del rol. Los combates serán muy completos, con decenas de ataques y opciones, con Luigi como protagonista en la mayoría. Y es que el hermano alto del "dúo sacakoopas" se multiplicará para realizar ataques especiales, como una bola gigante que aplastará a los rivales o una torre de Luigis, por ejemplo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La cooperación entre hermanos, los puzles, los combates por turnos y los divertidos diálogos prometen convertir a esta entrega en la mejor de la historia de la saga.

LA COOPERACIÓN ENTRE HERMANOS será una de las claves jugables. Avanzar por los escenarios, resolver puzles o acabar con los enemigos requerirá colaboración.

LOS COMBATES SERÁN POR TURNOS, pero nos exigirán mucha participación: pulsar los botones en el momento correcto, inclinar la consola, colocarla en horizontal,...

EL NUEVO MARIO & LUIGI NOS LLEVARÁ A VISITAR EL MUNDO DE LOS SUEÑOS, EN LA MENTE DE LUIGI

BOWSER será uno de los villanos, aunque el verdadero enemigo será Antasma, un espectro.

¡OJO AL DATO!

Expertos roleros...

ALPHADREAM SON EX-MIEMBROS DE SQUARE

Tetsuo Mizuno, fundador de AlphaDream, creadores de los RPG de Mario, fue presidente de Squaresoft en la época dorada de la compañía. Fue productor de *Chrono Trigger, Final Fantasy VII, Parasite Eve, Xenogears*...

■ 12 de julio ■ Take 2 ■ Estrategia

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

LAS CLAVES

1 **9 CIVILIZACIONES NUEVAS,** como Portugal o Marruecos se unirán a la larga lista del original. Incluso los traeremos de turismo.

2 **EL CONGRESO MUNDIAL** será una especie de foro donde discutiremos los pormenores que preocupan a cada nación del juego.

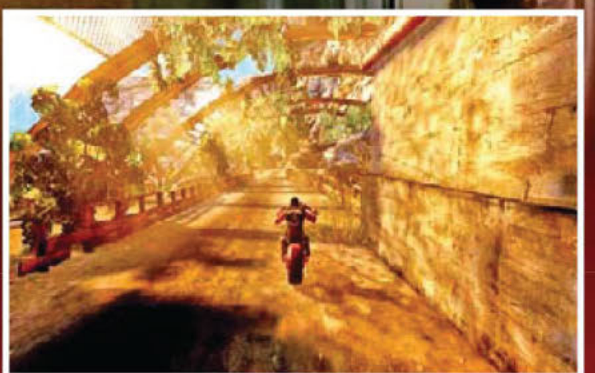
■ **UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES** de esta expansión del clásico de la estrategia es la aparición de un congreso mundial. Para que os hagáis una idea, viene a ser una especie de Naciones Unidas, donde la casi totalidad de las civilizaciones debatirá sobre cuestiones de interés común para todas las naciones. Vamos a poder jugar con hasta nueve civilizaciones nuevas; de entre ellas destacan sobre todo las de Marruecos y Portugal. Por ejemplo, la cultura marroquí tendrá su fuerte en el comercio y el establecimiento de rutas para el intercambio de recursos con otras civilizaciones.

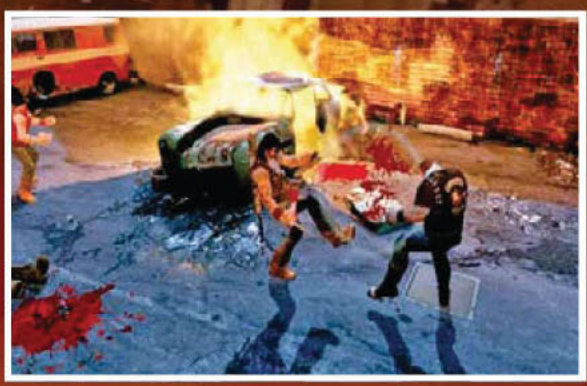
→ **OTRO DE LOS RASGOS MÁS DESTACADOS** de *Civilization V: Cambia el mundo* es la influencia de la cultura en el desarrollo de nuestra civilización y su repercusión en las de nuestro alrededor. Podremos invertir en cultura para poder generar talentos de distintos ámbitos, como son la música, la pintura o la literatura. Si proliferan los grandes creadores o autores en nuestra civilización seremos capaces de atraer a otras civilizaciones a nuestro territorio.

También vamos a poder adoptar distintas ideologías políticas para nuestra civilización. Las habrá de todos los colores y gustos, partiendo desde ideologías basadas en la tradición, menos desarrolladas; más libertarias y cercanas a la revolución francesa; otras basadas en el honor, el mecenazgo, comerciales, e incluso cercanas a regímenes leninistas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las posibilidades de *Civilization V* ya eran muchas y esta expansión, con novedades jugables, se acerca un poquito más a la perfección.





LAS CLAVES

1 **JAKE CONWAY** será el protagonista de la aventura. Su afán de venganza le llevará a perseguir a la banda de moteros The Devil's Hand.

2 **LAS MOTOS** serán un elemento esencial del título. Podremos conducirlas e incluso lanzar ataques a quien se nos ponga por delante.

28 de junio · Deep Silver · Aventura

RIDE TO HELL RETRIBUTION

LOS MOTEROS NO SE ANDAN CON CHIQUITAS, como ya demostraron en el episodio *The Lost and Damned* de *GTA IV* o incluso en un capítulo de *Los Simpson*, donde aparecían aquellos famosos "Satanases del Infierno". Esta vez le tocará el turno a Jake Conway, un lobo solitario que busca vengarse de una banda motorizada conocida como The Devil's Hand. Así, los combates y la conducción se combinarán para ofrecer una aventura muy particular, firmada por el estudio Eutechnyx, que tiene experiencia en títulos de velocidad como *Ferrari Challenge* o los juegos oficiales de la NASCAR estadounidense.

EL TÍTULO ESTARÁ AMBIENTADO EN LOS AÑOS 60, de modo que los escenarios serán carreteras perdidas de la mano de Dios, decadentes moteles o clubes de striptease. Podremos desplazarnos por esos lugares a lomos de nuestra moto, que se podrá personalizar ampliamente. Sin embargo, serán los combates lo que más llame la atención en el juego. En su senda de revancha, Jake Conway tendrá que hacer frente a multitud de enemigos, luchando cuerpo a cuerpo, echando mano de armas de fuego o incluso recurriendo a objetos de los escenarios. Asimismo, habrá un juego complementario, llamado *Ride to Hell: Route 666*, que se podrá adquirir a través de Xbox Live, PS Network y Steam. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La propuesta suena curiosa y puede dar de sí a poco que haya buenas fases de conducción, pero gráficamente parece un título un poco anticuado.

LAS CLAVES

1 LOS 82 NIVELES conservarán la misma ambientación, fondos y gráficos de Mario, pero su estructura será totalmente nueva. Así se hace un DLC.

2 CACO GAZAPO será el personaje ideal para los torpones del modo cooperativo. Cuatro juegan mientras uno crea plataformas en el GamePad.

26 de julio **Nintendo** **Plataformas**

NEW SUPER LUIGI U

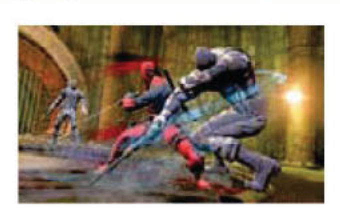
LUIGI VA A RENUNCIAR A SUS VACACIONES para protagonizar su primer plataformas independiente (sin contar *Mario is Missing!* de 1992), y aunque sea en forma de DLC para New *Super Mario Bros. U,* su contenido equivaldrá a un juego nuevo. De hecho, será lanzado en dos formatos: el 20 de junio llegará a la eShop, y un mes después (26 de julio) a las tiendas físicas a precio reducido. En ambos casos nos esperan 82 niveles inéditos en los que no sólo cambiará su estructura (los ambientes y mapas son los mismos), sino también el ritmo de juego, mucho más frenético, ya que empezaremos con un límite de cien segundos y habrá muchos más enemigos y obstáculos. El control también será ligeramente distinto, ya que el salto de Luigi es más alto y prolongado, y su inercia en la frenada es mayor.

ASÍ, SE NOTARÁ EL AUMENTO DE DIFICULTAD, pero a pesar de las novedades, se mantendrán la recolección de tres monedas estrella por nivel, la presencia de Yoshi como montura y el multijugador para cinco jugadores simultáneos, uno creando plataformas de apoyo o "troleo" con el GamePad y otros cuatro en la tele con sus Wiimote. Además, Mario será sustituido por Caco Gazapo (el ladrón de *New SMB U*) como personaje controlable, que aunque no podrá usar power-ups, será invulnerable a los ataques enemigos. Y como colofón, la descarga habilitará la opción de jugar con el mando Pro (¡por fin!), tanto a Luigi U como a la versión de su hermano... porque rectificar es de Marios.

PRIMERA IMPRESIÓN

Más de 80 niveles nuevos son mucho más que un DLC, si bien preferiríamos disfrutarlos sin tantas prisas contrarreloj.

LAS CLAVES



1 **EL CONTROL** recordará al de "hack and slash" como *Devil May Cry* y *Bayonetta*, con combos a base de armas blancas y armas de fuego.

2 **EL HUMOR** será una constante en el juego. Masacre estará tan pirado como en los cómics: lo veremos cocinar, comer pizza, oír voces...

■ 28 de junio ■ Activision ■ Acción

MASACRE

■ **EL SUPERHÉROE MÁS IRREVERENTE** ya tiene afiladas las armas con las que piensa masacrar a sus numerosos enemigos. Deadpool, el famoso mercenario bocazas de Marvel Comics, será el protagonista de este título de acción en tercera persona, firmado por High Moon Studios y cuyas mecánicas de combate, con katanas y pistolas, recordarán a las de *Devil May Cry*. Los combates se convertirán en una auténtica carnicería, pero Masacre siempre tendrá chascarrillos que comentar en plena faena mientras rompe la cuarta pared, ésa que hay entre la ficción y la realidad y que, muy a menudo, le hace oír voces imaginarias en su cabeza.

→ **LA ACCIÓN SERÁ LO QUE PREDOMINE,** pero, en ciertas ocasiones también se podrá apostar por el sigilo, de tal modo que, si cogemos a los enemigos desprevenidos, podremos apuñalarlos o rebanarlos en pedazos. Además, habrá una barra de inercia que se recargará si jugamos bien y que permitirá ejecutar golpes especiales, que serán muy útiles cuando nos enfrentemos a los "minijefes", entre los que se contará, por ejemplo, un helicóptero. Además, habrá zonas de plataformas, en las que habrá que usar saltos dobles o rebotar de pared en pared.

La egolatría de Masacre será el sustento del título, aunque, desgraciadamente, llegará solo con voces en inglés. Veremos si es tan divertido como su humor. HC

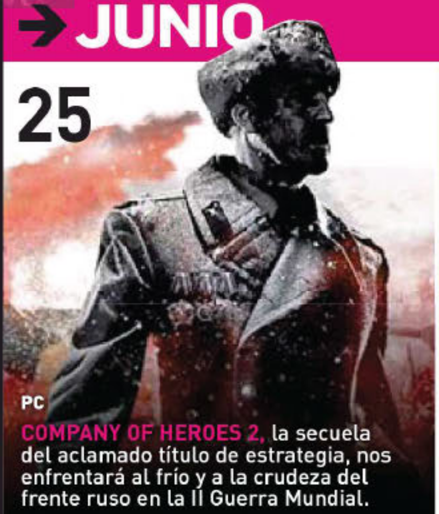
→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

El desarrollo es frenético y la locura de Masacre promete dar pie a muchas risas, aunque hemos notado fallos en el sistema de cámaras.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

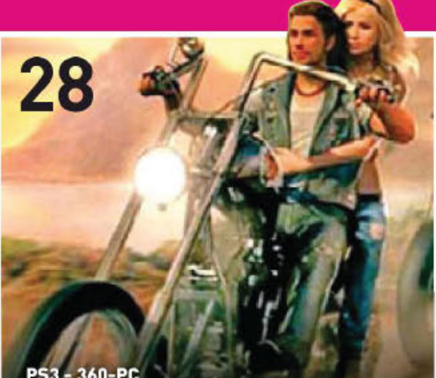
JUNIO



25

PC

COMPANY OF HEROES 2, la secuela del aclamado título de estrategia, nos enfrentará al frío y a la crudeza del frente ruso en la II Guerra Mundial.



28

PS3 - 360 - PC

RIDE TO HELL: RETRIBUTION nos pondrá en la piel de Jake Conway, un motero deseoso de venganza que será tan ducho conduciendo como pegando.

28

Wii U

GAME & WARIO

Uno de los mayores enemigos de Mario volverá a la palestra para probar las capacidades del Gamepad de Wii U.

28

PS3-360

MASACRE, el mercenario bocazas de Marvel Comics, tiene preparado ya todo su arsenal para acribillar a sus rivales y hacer gala de su desquiciado humor.

JULIO

5

CINE

STAR TREK: EN LA OSCURIDAD

La nueva adaptación de J.J. Abrams del universo de *Star Trek* está recibiendo excelentes críticas.

5

3DS

PROJECT X ZONE

Diversos personajes de Capcom, Namco y Sega se darán la mano en este juego de rol táctico. No faltarán Ryu, Dante, Ulala, Jin Kazama...

12

PS3-360

DYNASTY WARRIORS 8

volverá a poner el foco en la lucha por el control de los Tres Reinos de China, a mamporro limpio.

12

3DS

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS

El dúo de hermanos fontaneros protagonizará este colorido RPG.

12

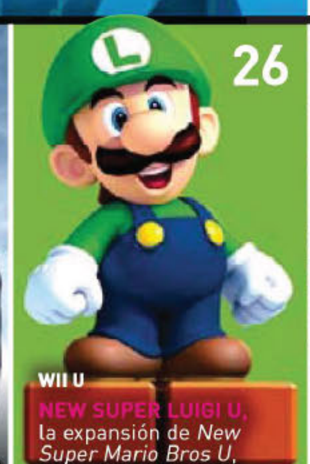
PC

CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD es la segunda expansión que se lanza para el genial título de estrategia de Firaxis.

CINE

EL LLANERO SOLITARIO

Armie Hammer y Johnny Depp protagonizarán esta adaptación, dirigida por Gore Verbinski.



26

Wii U

NEW SUPER LUIGI U, la expansión de *New Super Mario Bros U*, pondrá la guinda al llamado "año Luigi".

26

Wii U

PIKMIN 3

Tras mucho tiempo de espera, la tercera entrega de la peculiar saga de estrategia de Nintendo por fin verá la luz en Wii U.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Epic Mickey: El retorno...	Vita	20 de junio
•MotoGP 13	PS3-360-Vita-PC	21 de junio
•El hombre de acero	Cine	21 de junio
•Monstruos University	Cine	21 de junio
•After Earth	Cine	28 de junio
•Time and Eternity	PS3	28 de junio
•Jak and Daxter Trilogy	Vita	Junio
•Lobezno inmortal	Cine	26 de julio
•Halo Spartan Assault	PC	Julio
•Guerra Mundial Z	Cine	2 de agosto
•One Piece Pirate Warr. 2	PS3	15 de agosto
•Elysium	Cine	16 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	PS3-360	20 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	Wii U	22 de agosto
•Gamescom	Evento	21-25 de agosto
•Parque Jurásico 3D	Cine	23 de agosto
•Saints Row IV	PS3-360-PC	23 de agosto
•The Wonderful 101	Wii U	23 de agosto
•Disney Infinity	PS3-360-Wii U-Wii-PC	23 agosto
•FF XIV: A Realm Reborn	PS3-PC	27 de agosto
•Castlevania: Lords of S.	PC	29 de agosto
•Rayman Legends	PS3-360-Wii U-Vita	29 de agosto
•Lost Planet 3	PS3-360-PC	30 de agosto
•Atelier Meruru Plus	Vita	3 de septiembre
•Diablo III	PS3-360	3 de septiembre
•Dead or Alive 5 Ultimate	PS3-360	6 de septiembre
•Puppeteer	PS3	12 de septiembre
•Kingdom Hearts 1.5 HD R.	PS3	13 de septiembre
•GTA V	PS3-360	17 de septiembre
•Killzone Mercenary	Vita	18 de septiembre
•Tokyo Game Show	Evento	19-22 septiembre
•FIFA 14	PS3-360	26 de septiembre
•NBA 2K14	PS3-360-PC	4 de octubre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

LA JUNGLA: UN BUEN DÍA PARA MORIR es la última entrega de la saga de acción protagonizada por Bruce Willis. John McClane forma equipo junto a su hijo (aunque a regañadientes) para evitar que los rusos inicien una guerra.

PÁGINA 120

VOLANTE FERRARI

Este Ferrari 458 Challenge Edition nos permite tunear nuestro Thrustmaster. Si os gusta coleccionar más "juguetitos" de estos, vuestra sección es Tecnología.

PÁGINA 127

FIGURA DE CANELA

Esta secretaria de alcalde en *Animal Crossing New Leaf* es una de las estrellas de nuestro bazar, aunque también hay unos cuantos regalos menos... ¿cursis?

EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Un auténtico volante en tus manos

- **Nombre:** Ferrari 458 Challenge Edition
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** PS3 - Xbox 360 ■ **Precio:** 99,99 €

Thrustmaster continúa echando más leña al fuego del T500RS. Este volante, que la compañía lanzó hace unos años, es una de las mejores opciones en el terreno de la conducción y, al margen de su fabuloso acabado y respuesta, permite intercambiar su rueda. Así es como podemos añadir este espectacular volante, réplica del Ferrari 458 Challenge, que mide 28 centímetros de diámetro e incorpora goma con textura reforzada. Su peso de 1,2 kilogramos y su estructura metálica permiten sentir el Force Feedbak como es debido. Incorpora 2 grandes levas secuenciales y 6 botones de acción de fácil acceso y una cruceta digital . **www.thrustmaster.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆

Todo lo que necesitas en un teclado

- **Nombre:** Teclado G19s ■ **Compañía:** Logitech
- **Consola:** PC ■ **Precio:** 205 €

El nuevo teclado de Logitech incorpora panel LCD para ofrecer información constante, incluyendo estadísticas, aplicaciones y paneles de información personalizables. Ofrece la posibilidad de cambiar el color de la retroiluminación, pudiendo escoger entre 16 millones de tonalidades y asignar a cada color un modo durante el mismo juego. Está recubierto por una capa hidrófoba para evitar que las manos se enganchen y una doble capa de UV en las teclas para prolongar su durabilidad. Dos puertos USB 2.0 permite conectar accesprios e incluye anti-ghosting, con más de 26 combinaciones para que se puedan realizar varias acciones complejas sin interferencia o imágenes fantasma. **gaming.logitech.com.**

VALORACIÓN: ★★★★

Mete Android en tu tele

- **Nombre:** Smart TV Kit
- **Compañía:** Haier
- **Consola:** Android
- **Precio:** 129 €

Con este pincho dual core a 1,6 GHz, 1 GB de RAM y 4 GB de memoria flash interna podéis meter Android 4.1 en vuestro televisor. Esto ofrece muchas posibilidades, ya tengáis un televisor normal o un Smart TV. Viene con una modificación del launcher del sistema operativo de Google para que sea sencillo de controlar con su mando a distancia, que por la parte de atrás es un completo teclado QWERTY. Sin embargo, a nosotros nos ha resultado mucho más cómodo controlarlo con una aplicación para móvil que añade puntero o incluso un modo en el que cada toque en la pantalla se traslada a la televisión, con lo que podemos utilizar videojuegos de forma más o menos cómoda. **www.haier.com/es**

VALORACIÓN: ★★★☆

Juega y ahorra energía

- **Nombre:** E2461FWH
- **Compañía:** AEC
- **Consola:** Todas
- **Precio:** 189 €

Este monitor enfocado a videojuegos tiene una luminosidad de 250 cd/mc2 y un contraste estático de 1000:1, con un tamaño de 23,6 pulgadas, un grosor de 13 milímetros, resolución Full HD y formato panorámico. Incorpora puertos VGA y HDMI; también tiene altavoces incorporados. Se puede instalar en pared, aunque también viene con una base. Por otro lado, AOC ha equipado al monitor con soluciones de software que ayudan a reducir el consumo energético al regular la intensidad de las luces traseras LED en función de la cantidad de luz ambiental que haya, como hacen los móviles. Muy inteligente. **www.aoc-europe.com**

VALORACIÓN: ★★★☆

Periféricos de acero

- **Nombre:** Periféricos Superman
- **Compañía:** Indeca Business
- **Consola:** PSP - PS Vita - NDS - 3DS
- **Precio:** Desde 14,95 €

Esperamos que el reinicio de Superman en los cines de la mano de Legendary y Zack Snyder esté a la altura, y por eso estamos listos para apoyar el kryptoniano. Indeca ha adaptado su habitual línea de accesorios con una imagen del hombre de acero de cómic, no con la del actor Henry Cavil. Podéis haceros con unos cascos acompañados de stylus (15,95 euros), un mando casi idéntico al Dual Shock 3 (39,95), un pack de accesorios para las portátiles de Sony y Nintendo (24,95 euros) o fundas sueltas (14,95 euros). **www.indecabusiness.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

AUDIO BLUETOOTH

El sonido de los aventureros

- **Nombre:** WAE Outdoor BTP04 ■ **Compañía:** Hercules
- **Plataforma:** Dispositivos Bluetooth ■ **Precio:** 99,99 €

Si os vais a llevar vuestra PS Vita o smartphone para jugar o poner música en la playa, ya podéis despreocuparos de la suciedad. Este ingenioso altavoz no solo tiene una calidad de sonido considerable para su compacto tamaño (280 gramos y 15 centímetros de largo), sino que además cumple con el estándar IP64, lo que garantiza que resiste agua y polvo. Tiene una forma triangular y los extremos de goma, por lo que resulta muy cómodo de colocar en cualquier superficie. Su conexión Bluetooth permite que nos olvidemos de cables hasta 10 metros de distancia y su batería aguanta 14 horas. El pack normal viene con cable USB, un mosquetón, funda y muñequera. Por 50 euros más podéis añadir soporte para bici, para mochila, otro con ventosa y un cargador para mechero del coche. **www.hercules.com/es**

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

La jungla: Un buen día para morir

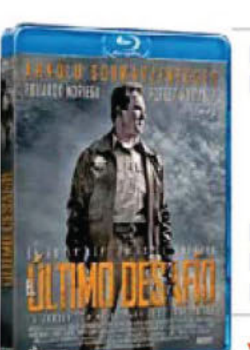
- Género **Acción**
- Protagonistas **Bruce Willis, Jai Courtney, Sebastian Koch y Julia Snigir**
- Director **John Moore**
- Precio **22,50 €**
- También en DVD: **16,15 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La quinta entrega de La jungla vuelve a presentarnos al policía John McClane, quien en esta ocasión viaja a Moscú en busca de su hijo Jack. Allí descubre que éste es ahora un agente de la CIA con una misión: evitar el robo de armas nucleares. Con los peores elementos de los bajos fondos rusos tras ellos y luchando contrarreloj para evitar una guerra, los dos McClane descubren que sus métodos opuestos para enfrentarse a las dificultades les pueden venir bien para aunar fuerzas y mantenerse vivos. La saga continua con una abundante dosis de acción y también humor.

EXTRAS BLU RAY: Escenas inéditas, cómo se hizo, comentario del director John Moore y el ayudante de dirección Mark Cotone y las piezas documentales: "Anatomía de una persecución de coches", "Como dos gotas de agua", "Vuelta a la acción" y "Secuencias de efectos especiales".

El último desafío



- Género **Acción**
- Protagonistas **Arnold Schwarzenegger, Eduardo Noriega, Peter Stormare, Forest Whitaker, Rodrigo Santoro, Johnny Knoxville.**
- Director **Kim Jee-woon**
- Precio **18,45 €**
- También en DVD: **10,45 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Después de dejar su puesto en el departamento de policía de Los Ángeles, el sheriff Ray Owens se muda cerca de la frontera con México al pueblecito Sommerton Junction, donde se supone que nunca ocurre nada. La paz se ve alterada cuando Gabriel Cortez, el jefe del cártel más notorio del hemisferio oeste, se fuga de un convoy de prisioneros del FBI.

EXTRAS BLU RAY: Tráiler y entrevistas al director y los actores principales.

Mamá

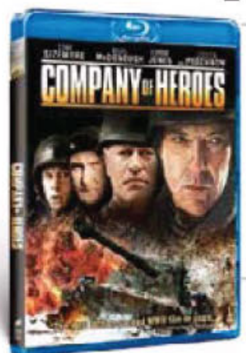
- Género **Terror**
- Protagonistas **Jessica Chastain, Nikolaj Coster-Waldau, Megan Charpentier**
- Director **Andrés Muschietti**
- Precio BD **24,95 €**
- También en DVD **18,45 €**

ARGUMENTO: Universal Pictures presenta una espeluznante historia de terror filmada por el director Andrés Muschietti, quien en 2008 realizó el cortometraje de idéntico título y temática: Mamá, con el que conquistó la atención del productor de este largo, Guillermo del Toro. Lily y Victoria son dos niñas que desaparecieron cinco años atrás junto a su padre tras la muerte de su madre en extrañas circunstancias. Son encontradas en estado salvaje en una cabaña en el bosque y la custodia le corresponde a su tío Lucas, quien, junto a su novia Annabel, se encargará de cuidarlas. Pronto descubrirán que las niñas no han vuelto solas a la civilización y que una presencia sobrehumana se resiste a abandonarlas.

EXTRAS BLU RAY: Cortometraje original con introducción de Guillermo del Toro, documental sobre los efectos especiales, escenas eliminadas y comentario de la película por parte del director y del reparto.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Company of Heroes



- Género **Bélico**
- Protagonistas **Tom Sizemore, Neal McDonough, Vinnie Jones, Jürgen Prochnow, Alastair Mackenzie.**
- Director **Don Michael Paul**
- Precio BD **14,99 €**
- También en DVD **10,75 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆

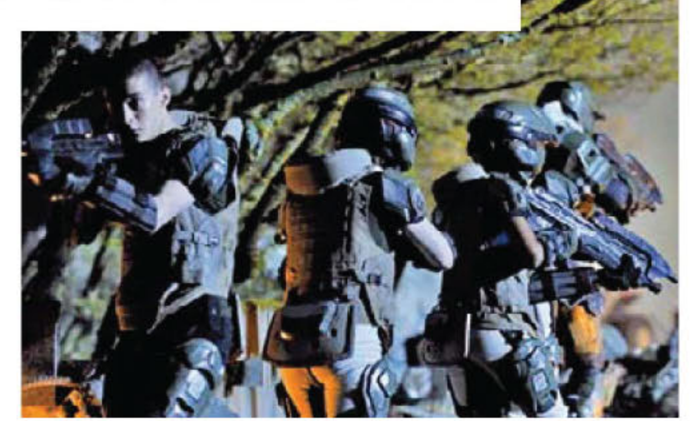
ARGUMENTO: Una compañía de soldados estadounidenses se pierde tras las líneas enemigas durante la Batalla de las Ardenas y descubre que se está llevando a cabo un programa secreto: el desarrollo de una bomba de efectos devastadores.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, cómo se hizo y el reportaje "Recreando la Segunda Guerra Mundial" sobre el diseño de producción.

Halo 4: Forward Unto Down

- Género **Ciencia Ficción / Acción**
- Protagonistas **Tom Green, Anna Popplewell, Enisha Brewster.**
- Director **Stewart Hendler**
- Precio **14,99 €**
- También en DVD **9,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Se trata de una serie de cinco episodios rodada con actores reales que se creó para promocionar el videojuego *Halo 4*. Los hechos que se narran suceden veinte años antes de lo que se muestra en *Halo 3*. La historia está protagonizada por un pelotón de jóvenes soldados de la United Nation Space Command (UNSC).

EXTRAS BLU RAY: Más de cien minutos de materiales extra como vídeos entre bastidores y entrevistas al equipo técnico.

Con la colaboración de

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Santiago Gimeno (Cinema Managing Editor, Sensacine.com)

El imperio freak que dominará el mundo

Poco se imaginaba el realizador (y genio, al fin y al cabo) Gene Roddenberry (1921-1991), creador de la serie primigenia Star Trek (1966), que su alucinante producto de ciencia-ficción llegaría a convertirse en el fenómeno de masas que, a día de hoy, comprende cinco series de televisión (más una de animación), doce películas (contando Star Trek En la oscuridad), otros tantos videojuegos, una centena de novelas –escritas, sobre todo, por fans de la saga- e innumerables juegos de rol. Una conquista del imaginario pop que nacería como un fenómeno de culto, con un pie en la space opera y otro en la fantaciencia, se desarrollaría como una religión freak y, como siempre acaba pasando, ha acabado convirtiéndose en un auténtico monstruo capitalista capaz de amasar miles de millones de dólares.

¿Es su éxito merecido? Es difícil responder a ello sin que un fan de la saga te estrangule utilizando el espacio existente entre los dedos anular e índice de la mano. Pues lo cierto es que Star Trek como producto audiovisual a lo largo de sus 47 años de vida ha pasado por todo tipo de ciclos (como es normal): desde los puntos álgidos de una saga televisiva tan magnética como entrañable (a través de todas sus generaciones) hasta los innumerables bajones vividos en sus adaptaciones cinematográficas: hasta la llegada de Abrams únicamente salvaríamos dos títulos: Star Trek II - La ira de Khan (1982) y Star Trek: Primer contacto (1996).

Pero claro, la llegada del nuevo Rey Midas de Hollywood lo cambió todo. JJ Abrams consiguió con su reboot Star Trek (2009) lo que parecía imposible: convertir una saga condenada a lustrar los cosplays de medio mundo

« STAR TREK SE HA CONVERTIDO EN UN MONSTRUO CAPAZ DE AMASAR MILES DE MILLONES DE DÓLARES »

en el último blockbuster XXL made in Hollywood. Un pepino pirotécnico que hacía que las "nuevas" Star Wars parecieran cine congoleño (con perdón): espectáculo, emoción y diversión sin límites con un acabado en el CGI más brillante que uno podía echarse a la cara. Y ojo ahora con su secuela, porque es mucho mejor. Con películas así no es de extrañar que Star Trek sobreviva otros 50 años, vaya.

Estreno

After Earth

Productora **Sony Pictures** Estreno **28 de junio**

Después de verlos como padre e hijo en En busca de la felicidad, el tándem Will y Jaden Smith repite en la futurista After Earth. Dirige M. Night Shyamalan que, muy a su pesar, demuestra que no tiene mucho que ofrecer tras las ya lejanas El sexto sentido y El protegido. La historia está ambientada dentro de mil años. La Tierra ha sido abandonada y los humanos se dedican a la conquista de otros planetas. Cypher (Will Smith), un padre estricto y lacónico, viaja con su hijo Kitai (Jaden Smith) en una misión de reconocimiento. Pero la nave se estrella y los dos llegarán al límite para intentar sobrevivir.

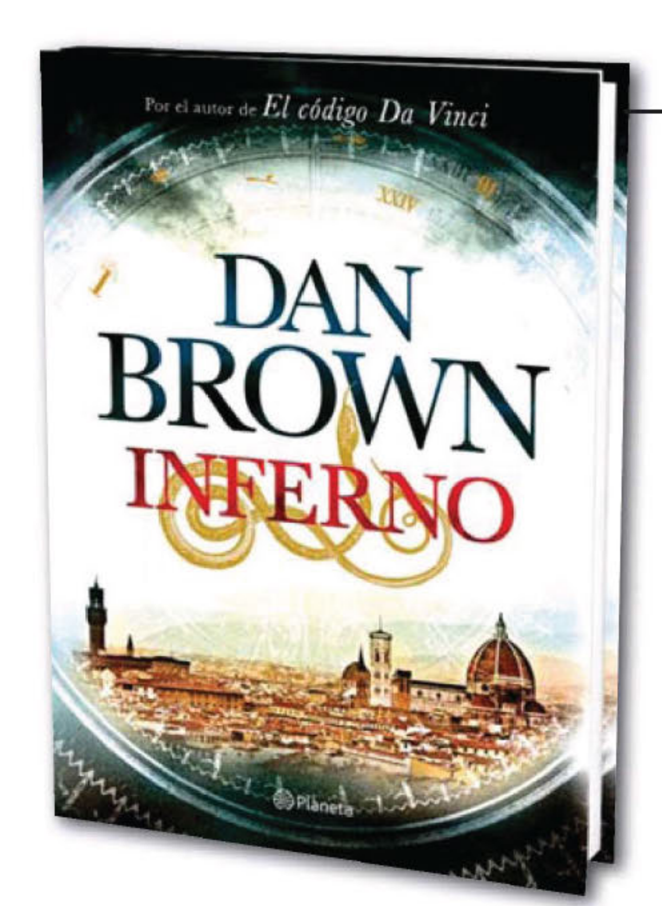
Taquilla

Datos globales en España: mayo 2013

1	Los Croods	13.362.603 €
2	Iron Man 3	9.526.550 €
3	Fast VI	6.741.539 €
4	Oblivion	6.377.862 €
5	El gran Gatsby	3.437.311 €
6	Scary Movie 5	2.219.484 €
7	La gran boda	2.207.741 €
8	Objetivo: La Casa Blanca	2.070.287 €
9	R3sacón	2.058.147 €
10	Searching for Sugar Man	583.985 €

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

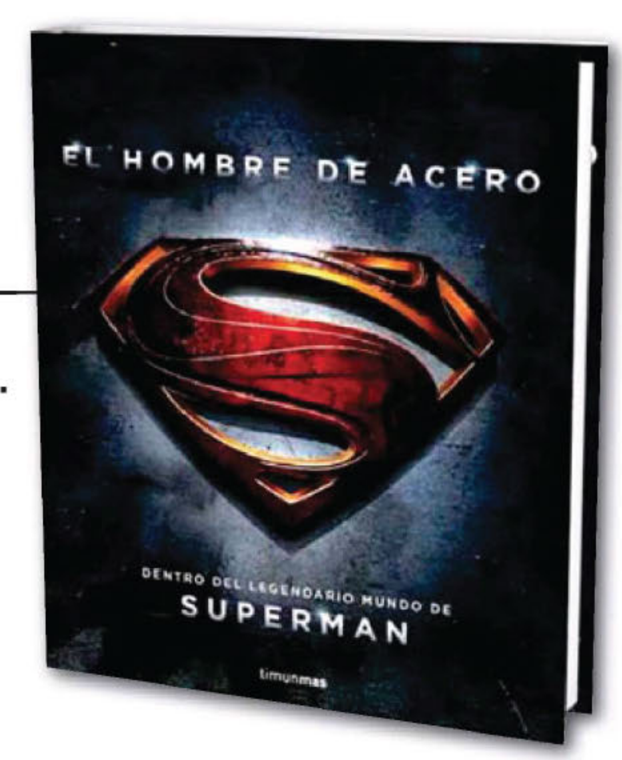
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Inferno

Dan Brown, el famoso autor de *El Código Da Vinci* o *Ángeles y Demonios*, vuelve a la palestra con este thriller, protagonizado por el ya icónico Robert Langdon. Esta vez, el catedrático de simbología se ve empujado a una espiral de intrigas relacionada con el *Infierno de Dante*, obra de la cual deberá ir extrayendo pistas.

Publicado por: Planeta
Precio: 22,50 €



El hombre de acero: Dentro del legendario...

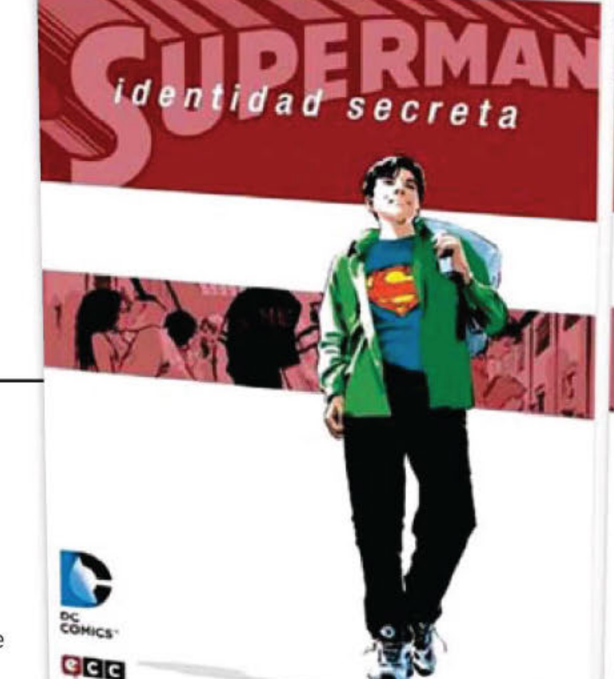
El 21 de junio, se estrena la nueva película de Superman, y en este libro se cuentan todos los detalles de su regreso a la gran pantalla, que ha dirigido Zach Snyder (*300*, *Watchmen*) y que ha producido Christopher Nolan (director de la trilogía del *Caballero Oscuro*).

Publicado por: Timun Mas
Precio: 42 €

Banda sonora de The Last of Us

Uno de los mejores juegos del presente 2013 tiene también una de las mejores bandas sonoras que quepa imaginar. Con el sello del compositor argentino Gustavo Santaolalla, ganador de dos premios Oscar por la música de *Babel* y *Brokeback Mountain*, este disco ejemplifica a la perfección la sensación de soledad y supervivencia de la última aventura del estudio Naughty Dog.

Editado por: Sony
Precio: 18,99 €



Superman: Identidad secreta

Es un buen momento para recuperar este cómic, que se acaba de reeditar. El guionista Kurt Busiek y el ilustrador Stuart Immonen hacen una revisión del personaje de Superman, al ambientar la historia en nuestro mundo, donde el hombre de la capa es un mero icono cultural. Sin embargo, un joven apellidado Kent y al que sus padres llamaron Clark, de pronto empieza a descubrir que comparte con Superman algo más que el nombre de pila.

Publicado por: ECC Ediciones
Precio: 18,95 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Supervivencia especial

The Last of Us cuenta con dos ediciones especiales, una inspirada en Joel y otra en Ellie. En primer lugar, se incluyen un libro con material artístico del juego y un cómic. En segundo lugar, hay un póster y un sello para Dualshock. Finalmente, hay bonificaciones para el multijugador y un pack de contenido descargable, con la BSO, un tema dinámico para PS3 y avatares de PS Network.

Más información en:
www.thelastofus.com
Precio: 82,50 €

Esta secretaria está de adorno

Se supone que las secretarías suelen resolverles muchos entuertos a sus jefes. Sin embargo, no es el caso de esta figura de Canela, la secretaria que nos ayuda en *Animal Crossing New Leaf*, el nuevo bombazo de 3DS. Mide diez centímetros de altura y se le pueden poner tres expresiones faciales distintas, así como dos notas musicales y un signo de interrogación en la cabeza. Es canela fina...

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 38,15 €

Atavíate con el azul de Connor

Assassin's Creed III fue uno de los mejores juegos de 2012, y la gente sigue pendiente de la saga, a la espera de que la cuarta entrega, *Black Flag*, arribe a puerto. Mientras eso sucede, se puede recuperar del "Ánimus" al revolucionario Connor, gracias a esta camiseta de color azul eléctrico, en la que se le ve agarrando a un enemigo. Se puede adquirir en las tallas XS, S, M, L, XL y XXL.

Más información en:
www.musterbrand.com
Precio: 26 €

La espada más afilada

Si habéis jugado a la saga *God of War*, seguro que siempre os han hecho tilín las Espadas del Caos con que Kratos fustiga a sus enemigos. Pues bien, aquí tenéis esta espectacular réplica de 50 centímetros, con una hoja que mide 32 centímetros y que está hecha de aluminio de zinc. También se incluye un expositor de madera, aunque el precio es más propio de dioses que de mortales.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 147,80 €

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE

ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93

ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08

ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

PETRER C.C. Carrefour L16-18 Atv.Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16

ASTURIAS

AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES

IBIZA c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA

EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas i Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29

CÁDIZ

ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 ☎ 956 668 801

LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN c/Sol, 14 (frente a Vodafone) *¡¡PRÓXIMA APERTURA!!* ☎ 956 09 59 09

CASTELLÓN

BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL

CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN

ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID

MADRID C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40

ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 49

MELILLA

MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3 ☎ 952 67 94 91

MURCIA

YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

VALENCIA

VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05 ☎ 96 330 47 50

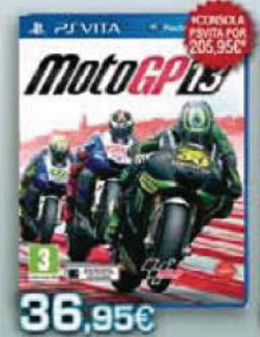
ALZIRA C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 459 929

L´ELIANA C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

PS3 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

consulta ediciones especiales

PS VITA NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



*PROMOCIÓN PS VITA VÁLIDA HASTA EL 14 DE JULIO

PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS · TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · PRECIOS EXCLUSIVOS PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

A LA VENTA EL 19 DE JULIO

TODO SOBRE PS4 Y XBOX ONE

Pasada la emoción del E3, toca analizar con más pausa lo que nos proponen las nuevas consolas de Sony y Microsoft.

Y ADEMÁS...

Llegan los juegos que nos animarán el verano:

Lost Planet 3
Splinter Cell Blacklist
Saint's Row IV
Final Fantasy XIV
Rayman Legends
Pikmin 3

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto J. Anderson, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Jorge Sanz

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

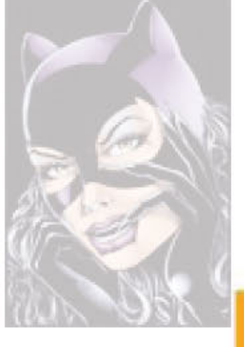
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



EXPLORACIÓN ✦ RPG ✦ ACCIÓN

LA AVENTURA CON LA QUE ESTABAS SOÑANDO

SI ERES FAN **DE MARIO** LLÉVATELO EN EL **BOLSILLO**

Y ADEMÁS:

MARIO PARTY,
MARIO GOLF WORLD TOUR,
MARIO & DONKEY KONG,
MARIO TENNIS OPEN

Y MUCHOS MÁS

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.

RESÉRVALO YA

Y LLÉVATE ESTE EXCLUSIVO KIT DE VIAJE

A LA VENTA EL 12 DE JULIO

DISPONIBLE EN: AMAZON · BLADE CENTER · CANAL OCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · GAMESHOP
GAMESTOP · MEDIAMARKT · TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM · TOYS'R'US · XTRALIFE.ES · ZONAVIDEOJUEGO.COM

Unidades totales disponibles: 4.745. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.

3
www.pegi.info

Nintendo